电脑应用和娱乐的第一选择 总第75期

大众软件

2000 10

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述

感受COMDEX/China 2000

■ 实用软件

网络寻呼大放送

Windows 2000 Professional中文版安装光盘全面剖析

■ 硬件评析

显示器大师之章

本季度装机指南

■ 网络时代

浅谈交互式电视与机顶盒

特别的网络电话——DIALPAD

■ 专题企划

德国游戏法规掠影

■ 前线地带

奥秘

极度疯狂

君临四海

■ 游戏赏析

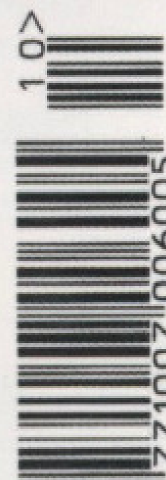
弥赛亚

星际游骑兵

■ 攻略指引

玩具兵大战——空战

零售价 ￥: 6.5元



编辑部报告

国际劳动节真是相当的漫长，漫长到了若干小编忍受不了假期跑到杂志社来上网，毕竟512K的专线要比在家拨号快点，更何况平时的3、40人共享突然变成了3、4个人共享，那就更爽了。也有相约出远门玩耍的，去浏览祖国的大好河山，在快上班前的2天忽然从外地打电话来，说是买不到票，不能按时回来上班了……真是太惨了。记得前些年的某个5.1我去泰山玩，摸黑爬山的时候没什么感觉，到了看日出的所在，天光放亮，才发现山上人山人海，漫山遍野。推测今年各旅游点的人会更多，所以本人就乖乖在办公室上网，哪儿都没去。

相信大家都已经抢购到我们的《PC天书2000》了吧？在经过若干个不眠不休的日夜奋战之后，本社创刊以来第一本硬件增刊《PC天书2000》终于如期问世，抢在国际劳动节之前，让没有出游计划的读者可以在家DIY。这本增刊不仅是创刊以来第一本以硬件内容为主打的增刊，同时也是我们第一本大16开出版物。还是本社第一个首先在网络上发布然后才出版纸媒体的产品，也就是说，当大家看到这本纸介质的书的时候，PC天书Online版已经在Http://pc2000.popsoft.com.cn上发表超过了半个月。至于《PC天书CD2000》，内容上除了《PC天书2000》电子版，还包括硬件分析优化工具全集；价格（12元）却比《PC天书2000》（18元）便宜。只不过，想买到它，除了要有DIY的热情，还需要一点运气。除了通过传统的零售渠道销售外，在雅宝拍卖网站，两百多名热心读者参加了《PC天书2000》的竞拍，其中前100名将获得一套增刊和杂志社赠送的跳舞毯，可以一边看书一边跳舞，多好哇。我们还和几家知名硬件厂商合作，搞了一个“精品硬件，天书内藏”，什么精品？如何内藏？买电脑配件的时候留神吧，别一不小心撞个惊喜。

再过2个月，就是《大众软件》创刊5周年了，在8月底，我们将推出一款《大众软件5周年典藏CD》。想象一下，这张CD中会有什么内容？

不会是创刊5年以来所有杂志的电子版吧？

可能。

不会是有全文检索功能吧？

可能有。

不会还包括所有的《大众软件CD手册》吧？

可能吧……

不会还包括《攻略手札》系列丛书吧？

大约……也许……

不会还包括大众软件出过的所有攻略单行本的电子版吧？

大约……也许……估计……

难道你们准备将5年以来所有大众软件杂志社编辑出版的文字资料集合到一张光盘上？

正是！

哇（……问者当场晕倒了……）！

真是庞大的计划，繁杂的工作，仅文字量就以千万级衡量，我们已经有专门的小组在全力处理这项工作，希望在“第五届大众软件奖暨大众软件创刊5周年”的现场，每一位来宾都能拿到一份这样的礼物。几十名员工，数百名作者，5年以来1800多个日日夜夜呕心之作，集合在一张薄薄的光盘上，请大家再猜测一下这张光盘的零售价格吧，猜中没奖，但不妨一猜，看看最终价格和您的心理价位差距有多大。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贺和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：汪铁
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局
045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年5月15日
零售价：人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



目录　2000年第10期(总第75期)

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

常见计算机密码破解实用手册
PLAYSTATION2深入解析
机甲指挥官 II
泰伯利亚之日——烈火风暴

下期要目

垃圾邮件大扫除
笔记本电脑完全手册
飞行英雄
古墓丽影——失落的神器

2000年5月光盘目录

特别赠送：大地英豪
新手教程：FTP命令使用详解
新片大赏：劲爆极限滑雪 闪电战 西风狂诗曲2
软件长廊：Winamp中文插件
休闲天地：同人小说：说岳外传（五、六）

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文睿 张光宇
甘旭东 于国重

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

e龙全面进军电子商务

今年4月26日，中国最大的互联网公司之一e龙（www.eLong.com）宣布，e龙与百德勤中国旅行顾问管理公司（www.lohoo.com）合并，全面开展在线旅游服务，共同致力于电子商务的发展。这是e龙继今年2月合并西祠胡同（www.xici.net）之后的第二次成功合并，e龙也在提供城市咨询服务之外，全面提供更快捷，更简单，更经济的在线旅游服务。旅游是今天中国乃至亚洲电子商务的最大市场之一，e龙非常有信心从在线旅游业开始，发展B TO C和B TO B业务，扩展整个亚洲的电子商务市场，包括在线预定、交友、招聘、金融、保险、房地产等等；LOHOO的旅游收入也将随着在线业务的拓展而有大幅度的提高，预计到年底将达一亿元人民币。e龙同时推出e龙卡和e龙-LOHOO卡，凭借这两种卡，网友们可以享受酒店预定和特商等的高额折扣，并根据消费额度累计分值，获取奖励。在不久的将来，e龙卡还会集支付和折扣功能于一身，并增加更多的增值服务。e龙1999年5月成立于美国德拉华州，经过短短8个月的时间，员工人数由最初的3个人发展到今天的160余人，在全国主要城市拥有8个分公司和办事处，注册用户已经超过30万人，日访问量达500万。

本刊记者

易得方舟推出“CampusAge中国高校电子校园解决方案”

今年4月14日，北京易得方舟信息技术有限公司宣布正式推出“CampusAge中国高校电子校园解决方案”，并开始在清华大学、中国人民大学、华南理工大学3所高校试行。CampusAge服务系统是一个面向中国高校的网络服务体系，本着“建信息平台，联校园内外”的设计理念，借助网络快捷、广泛、便利的特性，充分利用校园内外的各种相关资源，解决校园现实生活中信息交流范围小、沟通不便等问题，同时使校园与外界的联系更加紧密。易得方舟提出的这一解决方案得到了北京、广州等地高校领导和网络中心老师的大力支持，相信在多方面的配合和共同努力下，CampusAge服务系统将顺利实施。易得方舟（FanSo.com）是全国第一家由在校学生停学创业创办的互联网企业，继今年1月成功融资660万元后，易得方舟在加紧其网站FanSo.com已有部分建设、树立品牌形象的同时，又在其原有基础上通过广泛调研，凭借自己对校园生活的深入了解提出了全新的CampusAge服务系统。

本刊记者

关注健康——JK99.COM正式推出

今年4月10日，随着与中国电信、名医名人俱乐部等单位的顺利签约，JK99.COM宣布其所构建的有关健康产品与服务的电子商务平台已全面推出。此网站是由北京健康久久电子商务有限公司投资并负责建设的，目前已得到风险投资基金IDG的1000万美元股本注入。JK99.COM的前身是在医疗咨询服务及保健产品直销方面非常有特色的益生康健公司，该公司董事长曾宏先生介绍说：国内健康产品与服务市场潜力巨大且增长率高，“购买健康”已逐渐成为大众消费热点，但这一领域一直存在着市场不规范，用户缺乏专业知识等不足。JK99.COM凭借自身在医疗咨询、服务等方面多年的经验，能够为用户提供最全面的服务，网站非常有特色的栏目——“为每一个中国人配备私人保健医生”就是这种服务意识的具体体现。JK99.COM并不讳言自己的目标：成为国内健康领域内实力最强的电子商务公司。

本刊记者

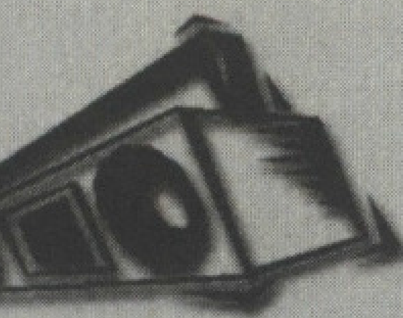
志和公司推出“志美”全系列产品

日前，北京志和电子新技术公司面向业界推出了“志美”品牌系列产品，包括显卡、光驱、音箱、摄像头、键盘、鼠标、主板、机箱等8大系列的二十几种产品目前均已通过各项技术测试，并将于近期全面上市。据志和公司管理层透露，首批生产的5万只“志美”光驱已被客户订购一空，销售势头非常看好。隶属于北京大学的北京志和电子新技术公司，主要从事计算机软硬件及外设、办公设备、通信设备、家用电器等的研发、生产与销售。公司凭借诚信的工作作风、过硬的产品质量和完善的售后服务，在业内赢得了良好的声誉，并与国内众多大型计算机厂商建立了长期的战略合作伙伴关系。作为日本MITSUMI系列产品的中国独家代理商，志和电子公司的销售业绩近年突飞猛进，其中软驱销量每月达30万只以上，光驱产品每月达20万只以上，键盘、鼠标的销量也已达到每月15万只。志和在深圳、沈阳、成都、重庆、南京、杭州、香港等地设有分公司和办事处，在全国拥有300余家分销商，建立了覆盖全国的营销网络。

本刊记者

必答网——真正的赚钱网

网上赚钱有很多种方法，但你是否听说过在网上帮人找信息、找答案也能赚到钱呢？必答网（www.bidaa.com）正是这样的一个赚钱网。必答网为用户提供了一个免费的信息交流平台，但用户之间的信息交换却引入了有偿的概



念：提问者可通过必答网向互联网要信息，但必须支付一定的点券（点券是必答网上通行的“虚拟货币”），而回答者则可通过帮人找信息、找答案赚取提问者所挂出的点券（点券可直接兑换成奖品或现金）。必答网不但为人们提供了一个向互联网要信息的有效途径，而且为广大网民提供了一个实现自身价值的舞台。自去年11月成立至今，必答网已解答了数万个问题，同时还培养出一大批“信息搜索专家”。

本刊记者

赛门铁克包揽多项电脑安全千禧年大奖

近日，赛门铁克公司的多项产品在美国加州举行的电脑安全千禧年颁奖会上荣获了最高奖项。其中，赛门铁克的旗舰产品诺顿防毒软件包揽多项安全大奖，包括2000年最佳防毒产品的“电脑安全用户信任奖”和“电脑安全学术奖”以及最佳安全软件中的“首选奖”，并被评奖委员会认证为“最佳的防毒解决方案”。而赛门铁克的另一产品Expert 4.1作为第一个综合性网络风险分析工具，也被授予了“最佳综合安全奖”。第四届电脑安全千禧年颁奖会可以说是真正意义上的全球性质。首先，评奖委员会由在全球各大机构任职的IT专家组成。另外，此次设立的“用户信任奖”还为在世界各地各个行业工作的人们提供了为自己认为最好的解决方案投票的机会。赛门铁克诺顿防毒企业解决方案能为企业级用户提供严密的病毒防范，这项产品集合了英特尔可升级的集中管理系统以及IBM的最新技术，可为企业用户提供抵御病毒威胁的最佳保护。赛门铁克的另一获奖产品Expert 4.1是第一个网络风险分析工具，它能估测并控制网络安全风险，并作出有价值的经营冲击分析。

本刊记者

KILL企业级解决方案与渠道携手走四方

近日，国内主要的计算机安全软件厂商之一冠群金辰公司宣布：为了与渠道伙伴共同发展，同时帮助他们从传统分销代理模式向增值能力更高的服务模式转变，KILL在今年5月中旬开始举办为期一个月的9城市巡回培训，这9个城市为上海、杭州、南京、广州、深圳、昆明、西安、成都、沈阳。通过此次活动，冠群金辰将面向广大渠道伙伴开展构筑KILL企业安全体系、市场营销等多方面的培训，旨在帮助渠道伙伴尽快适应来自市场对网络安全应用和服务不断增长的需求。随着Internet的发展，计算机病毒、黑客攻击等种种威胁网络安全的事件不断发生，网络安全问题逐渐成为大家所关注的话题。为了完全满足我国公安部制定的强制性国家标准《计算机信息系统安全保护等级划分准则》中对网络安全建设的基本要求，KILL在世界第二大软件公司CA公司在全球所推行的eTrust全面互联网安全解决方案的基础之上，专门针对中国网络用户安全现状进行了完善的本地化工作，推出了KILL网络安全解决方案。

本刊记者

Cshop开通全国货到付款服务

为了让广大网上消费者充分享受到电子商务所带来的全新购物体验，Cshop一元拍卖网站（http://www.cshop.com.cn）从近期开始对在Cshop网站上同一拍卖场次消费满100元的会员提供全国货到付款业务，这是Cshop在与专业配送公司合作逐步完善全国配送体系、保证会员在任何地方都可以及时准确地得到产品之后，对消费者的又一承诺。经过几个月的经营，Cshop的会员除了北京、上海、广州等网民人数占较大比例的城市外，已经遍及全国各大中城市。Cshop采取与多家专业配送公司广泛合作，多种配送方式并用的资源优化组合，已经逐渐减少了配送成本，解决了产品在全国的配送问题。在Cshop成立半年之际，Cshop承诺在全国任何地方的会员，得到任何产品时所交纳的运费都不超过50元。同时，在Cshop同一拍卖场次消费满100元的会员，可以享受全国货到付款的服务。

本刊记者

连邦网站独家首发超级解霸2000

日前，国内最大的软件销售组织连邦公司宣布加强与豪杰的合作，在豪杰公司推出其全新视频技术结晶——超级解霸2000的新闻发布会上签署协议，决定由连邦公司的“网上连邦”（www.federal.com.cn）独家承办超级解霸2000的网上首发活动。这是网上连邦发挥连邦公司网上和实体兼而有之的优势，在新品上市之前发起网上宣传并独家进行新品预定的活动。为充分推广超级解霸2000，“网上连邦”开展了一系列推广活动。如“一元起卖”即首套在网上被预定的产品价格为1元，第二套则为2元，依此类推；“幸运三十八”则是第38套以及38倍数的售出产品都为免费赠送等等。据悉，同时在federal网站上开展网上有奖预定活动的还有实达铭泰在5月12日推出的“东方三王”（东方购物王、东方拍卖王、东方网页王）软件。连邦公司在今年成功地推广了微软Windows2000和蓝点Linux软件后，第一次由“网上连邦”在网上推广软件，此举表明了连邦公司将在互联网领域继续为软件厂商提供商务平台。

本刊记者

爱普生举办全国性耗材促销活动

据悉，爱普生公司从今年4月15日起至6月15日，举行声势浩大的全国性耗材促销活动。在历时两个月的耗材促销活动期间，消费者在遍布全国的任何一家EPSON耗材专卖店中购买EPSON正品打印纸或打印墨盒时，只要一次性消费超过人民币280元，就能获得爱普生公司准备的精美高级礼品——做工精细、功能完善的迷你电话。众所周知，爱普生公司是著名的彩色输入输出设备生产厂商，不但拥

有各种最先进的打印机，经过多年的潜心研究，还拥有一条完整的耗材产品线。针对不同用途而制造的正品打印纸，配合爱普生的打印墨盒，能将爱普生打印机的众多优势发挥得淋漓尽致。爱普生公司作为国际知名厂商，在不断开发高品质打印机的同时，还致力于为广大爱普生用户提供更完善、更快捷的服务和配送体系，在全国范围内陆续建立的耗材专卖店，极大地方便了用户购买真正高品质的EPSON耗材产品。

本刊记者

大众KA11主板荣获大奖

大众电脑会说话的主板——采用威盛694X芯片组的PC133主板KA11于今年1月在大陆市场正式出货，并以其卓越的性能表现荣获《大众软件》所颁发的最高奖项——“编辑推荐奖”。KA11采用标准ATX规格，CPU插槽为Slot 1架构，除拥有4条DIMM，支持高达1GB的内存外，另有1条AGP、5条PCI及2条ISA插槽。而芯片组搭配的是VIA Apollo Pro 694X北桥和596B南桥，最大特点除了提供正式的133MHz外频，可使用PC133内存外，还支持UltraDMA 66及AGP 4×。除此之外，大众自今年9月份起，将对所有新推出的主板导入一套全新的人性化设计。此套设计取名为NOVUS，名称来自“InNOVation for USers”，所包含的功能有会说话的安装小帮手——AudioAlert、轻松键——Easy Key设定BIOS、个性化你的电脑——LogoGenie以及BIOS守护神——BIOS Guardian。

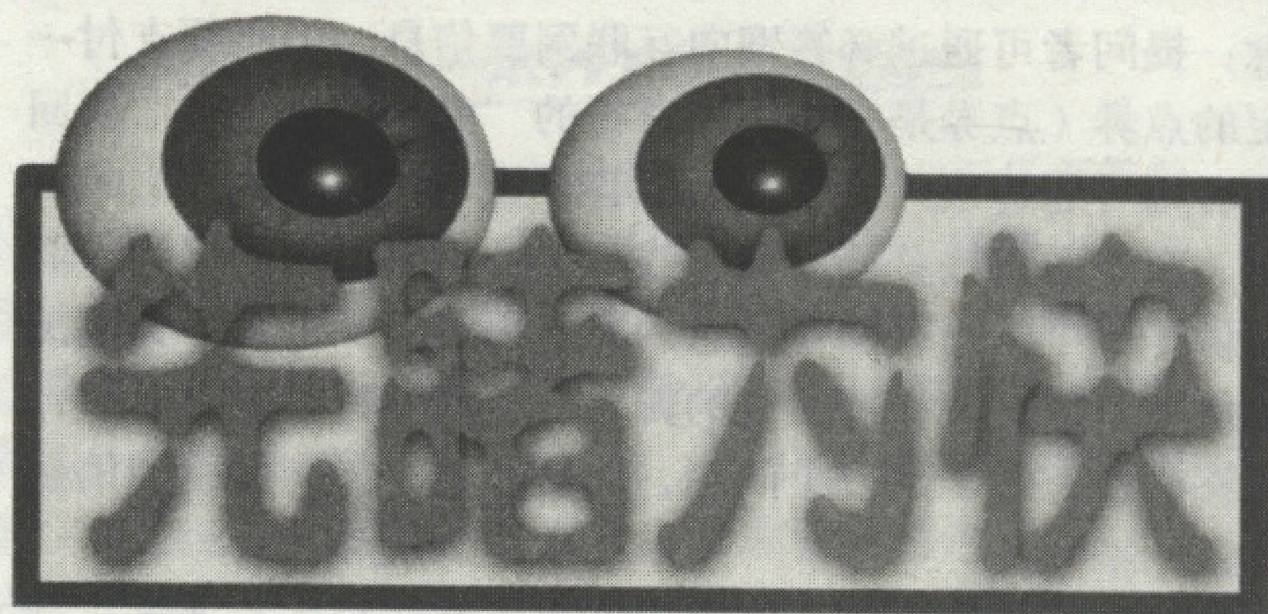
本刊记者

大众软件2000年4月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
Linux游戏宝典	拳皇对街霸
我行我速3.0	求婚365天Ⅱ
超级解霸2000	心跳回忆创作资料设定集
金山打字通	劲爆极限滑雪
瑞星千禧版	未来零点
KV300+	模拟人生中文版
英语阅读闪电精通	轩辕剑叁
走遍美国（9CD）	青涩宝贝简体中文版（2）
开天辟地Ⅱ特惠装	家园中文完整版
蓝点Linux	西风狂诗曲2

综合类

大众软件CD（2000.4）	克撒传补充包
轩辕宝典（攻略配盘）	新电脑（2000.4）
笑傲江湖——精忠报国	千典游戏龙——动漫英雄传
MP3资讯人音乐梦工坊	软件杂志（2000.4）
大众软件2000年增刊	中国古典名著百部



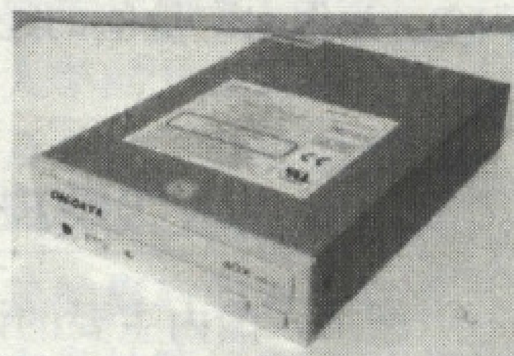
戴尔Latitude LSt超薄笔记本电脑

戴尔计算机公司现已推出Latitude LSt C400ST型号超薄笔记本电脑。现在，Latitude LS轻巧移动型笔记本电脑系列除了为顾客提供英特尔奔腾Ⅲ处理器外，还增添了英特尔Mobile Celeron移动型处理器。Latitude LSt的示范配置现已面世，包括英特尔Mobile Celeron 400MHz移动型处理器、64MB内存、6GB硬盘、24倍速CD-ROM、软驱以及提供第二工作日上门服务的一年有限保修。这套系统的售价为人民币32044元（含增值税）。Latitude LS系列笔记本电脑仅重1.58公斤，配备镁合金外壳、12.1英寸TFT SVGA液晶显示器和舒适的触摸式键盘。此外，该产品还内置了56K调制解调器和网卡，内存容量可扩充至256MB，并可选装12GB硬盘，同时预装了Microsoft Windows2000操作系统。

本刊记者

ON-DATA光驱

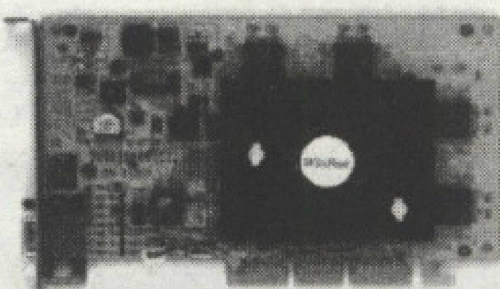
ON-DATA（昂达）光驱自去年下半年推出以来，在业内率先提出“一年换新”的质保概念，实行一年内为客户换新的服务，充分体现其品质保证，从而成功地赢得了广大DIYer们的喜爱和信赖。据了解，经过进一步的改良，新一代的ON-DATA光驱于今年4月下旬全面上市。新光驱双键米白色面板比以前更显高贵，同时因为采用了一些新的实用技术，各方面性能都有大幅度提升：智慧型学习式搜寻系统使光驱具备超强的读碟能力；数字伺服系统保证了读取数据的准确性；全钢机芯延长使用寿命；双悬浮动态平衡结构运行更稳定；更新的Firmware提供更好的兼容性（告诉大家一个小秘密：ON-DATA光驱持续按住出仓键两秒可以使运行速度降到16X）。据厂家表示，新一代的ON-DATA光驱将继续维持其“一年换新”的质保方针，消费者大可放心购买。



本刊记者

丽台WinFast GeForce2 GTS显卡

WinFast GeForce2 GTS配备了高速的DDR SGRAM，所采用的显示芯片为神秘的nVIDIA代号NV15的GeForce2



GTS，而丽台更是获得nVIDIA独家授权使用芯片名称作为显示卡的型号。WinFast GeForce2 GTS的三角形（或多边形）产生率高达25个millions triangles/sec，像素填充率更是达到1.6 Giga texels/sec，简单地说，像素填充率是GeForce256的3.3倍，三角形产生率是GeForce256的1.67倍。由于WinFast GeForce2 GTS的256bit 3D GPU引擎具备T&L功能，再加上AGP 4×快写模式、350MHz RAMDAC、配备高速的DDR SGRAM内存、完整硬件支持DirectX 7.0与OpenGL 1.2 ICD，所以它不仅在3D游戏的表现上超越了所有的同级显示卡，在专业级3D应用设计上也有更出色的表现。另一方面，在多媒体应用上其DVD解压缩使用新一代增强型动作补偿（Enhanced Motion Compensation）硬件线路，使DVD的播放品质与速度都有上佳的表现。此次推出的WinFast GeForce2 GTS只有VGA输出，而NTSC/PAL电视输出以及最新的36pin DDWG DVI-I 1.0的数字/模拟整合输出将在下一个版本中推出。

……本刊记者

Acer48bit系列扫描仪

近日明基电脑全面推出48bit系列340P、640系列及640UT机型等多款彩色扫描仪，采用全新ACE（Advanced Color Enhancement）先进色彩增强技术，大幅提升了扫描图像的色彩表现，让使用者能获得专业级的扫描效果。此次推出的机型包括300dpi的ScanPrisa 340P、600dpi的ScanPrisa 640系列及适合专业高手使用的ScanPrisa640UT（600dpi，内建光罩式）等共6款机型。ScanPrisa 340P为EPP并口界面，ScanPrisa 640系列则有EPP并口界面的640P及USB界面的640U以供选择。ScanPrisa640UT提供的是USB界面，此款内建光罩的扫描仪可以扫描正片（幻灯片）及负片（底片）。此次推出的48bit系列机型的主要突破在于：1.创新的先进彩色增强技术，使图像更加栩栩如生。该技术为明基独创，能够通过先进的软件运算方式，强化扫描影像的色彩表现。当MiraScan驱动程序在48bit模式下扫描时，色彩辨识点数由1亿6700万色增强至281兆色以上，使专业使用者可以取得最完整的影像色彩资料。2.包罗万象的图形处理软件。所有机型都附赠智能驱动程序、Ulead PhotoExpress图形处理软件、ABBYY FineReader文字扫描识别软件、黄金版中文识别软件及Copier拷贝软件等。USB界面机型（640U及640UT）还可支持Mac平台。

……本刊记者

漫步者R301T多媒体音箱

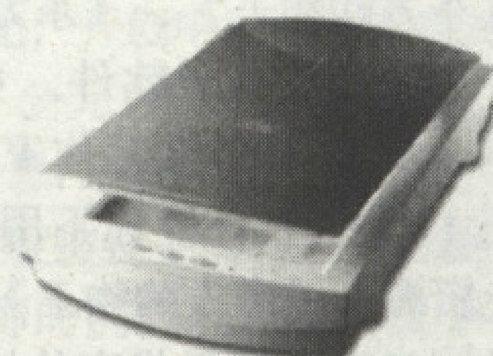
从外形上看，R301T的两只卫星箱就像是两个精巧的像框。它们采用超薄型设计，不仅减少了对空间的需求，更可以随意更换多彩网面，成为点缀环境的装饰品。出色的扬声器单元和功率放大器让这款卫星箱的音色亮丽通透，无论是演绎弦乐、人物对白还是游戏中的枪炮声、刹车声、惊叫声都惟妙惟肖，而且只要稍微留意音箱的摆放位置就可得到身临其境的效果。在材料上，它采用了公认的最佳音箱材料——MDF中密度板材。由于出色的强度和恰到好处的谐振性能，中密度板对于R301T的低频做出了突出贡献。音箱内部的长冲程低音单元同样威猛过人，再加上设计独特的双曲线倒相孔，使其具有出色的低频效果。R301T还具有独特的线控音量调节系统。你不用再摸到音箱背后或是调节电脑的音量，只要随手拿起这个鼠标般的控制器就可轻松掌握系统音量。此外，R301T还具备完全防磁特性，可以放心地把它放在显示器或是电视机旁边。诸多颇具新意的设计让R301T在众多的2.1系统中显得卓尔不群，同样也得到了广大用户的青睐。



……本刊记者

Umax 2100U扫描仪

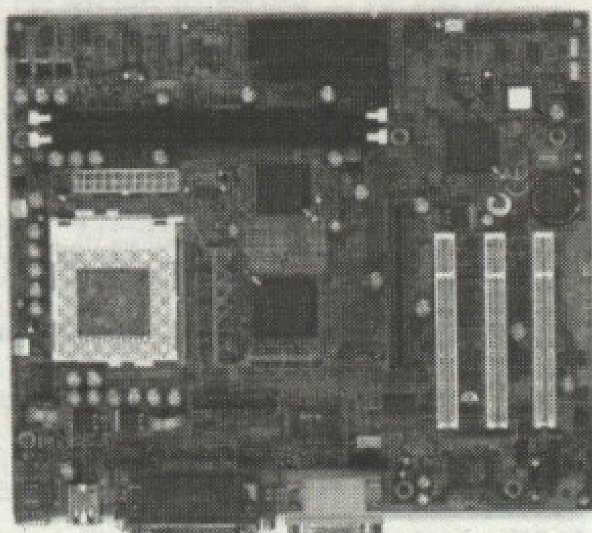
力捷电脑公司针对SOHO族和个人用户，推出Astra系列产品。这款2100U属于这个系列中比较新的一款。其数据传输接口为USB接口，在它的正面具有3个快速简易按键，分别是扫描、拷贝和自定义键，可以让用户直接进行扫描，从而简化工作流程。它的光学分辨率为600×1200dpi，在线条的分辨能力上表现不错，在600dpi扫描时可以清晰地分辨出人物的发丝等细微部分。这款扫描仪采用了柯达色彩校正技术和独创的专利BET影像色彩增强技术，让色彩的表现更加精确。2100U的扫描速度相对于其它品牌的扫描仪来说差别不大，在600dpi的分辨率下扫描一张A4幅面的彩色图像，预扫耗时53秒，扫描耗时247秒。另外2100U还具有批处理扫描的功能，对于同一张原稿，可以选定不同部分进行扫描，这样可以一次扫描出不同的部分，节省了使用者的时间。它提供8.5×11.7英寸的扫描范围（A4幅面），在实际测试中它的边缘图像扭曲程度为0.58%。在附赠应用软件方面，除了扫描仪的驱动程序外，还附有PhotoDeluxe、VistaShuttle、PageManager、AcrobatReader等多种软件，可以帮助使用者更好地处理扫描出的数码图像。



……本刊记者

精英P6IC-ME主板

精英P6IC-ME是microATX主板，采用Intel最新的820芯片组，支持100/133MHz工作外频及Intel最新的FC-PGA CPU和4倍速的AGP显卡。P6IC－ME拥有3个PCI插槽，一个4×



AGP插槽和一个AMR扩充插槽。在内存方面该主板通过加入MTH芯片的方式提供2组可支持512MB SDRAM的DIMM插槽，容量最大支持到1GB。同时，精英P6IC-ME还支持ATA-66高速传输界面及全系列的ATA-66硬盘。为了方便用户的辨认和安装，精英的研发人员特别体贴地将P6IC-ME的IDE1插槽设计成蓝色。精英P6IC-ME采用的是最新的梦幻MAGIC第4代产品。有了它，无需打开机箱做硬跳线，就可轻松地在BIOS内设定CPU的工作频率和工作电压。另外，精英P6IC-ME还支持STR、网络/Modem远程唤醒、键盘密码开机、环境监控以及红外线传输等强劲功能。精英P6IC-ME的另一个特色是采用了精英独有的AMRplus技术，提供SPDIF界面和全数字化的音效数据传输，藉以改善AMR的不足。运用此项技术搭配目前最流行的DOLBY AC-3解码，能让用户真正感受到环绕音效所带来的震撼。该产品的参考价格为1100元人民币。

……………………………………本刊记者

i软件浮出水面

今年4月29日，全新意义的网络软件——i软件系列由北京实达铭泰公司隆重推出。该系列包含《东方购物王》、《东方拍卖王》和《东方网页王》3款软件。如果把网络比作电，那么i软件便是你家中的电器；东方三王系列i软件使你不用上网却能尽享网上资源。《东方购物王》会为你选择各网站同类商品的最优惠价格，并主动提供厂家信息和所需商品信息；《东方拍卖王》可让你遍览所有网站的精彩拍卖品，亦可在所有网站拍卖自己的东西；而有了《东方网页王》，制作生动活泼的个人主页从此不再繁琐，内置的多种网页模板使从没做过主页的你也能轻松拥有自己心爱的网上之家。今后北京实达铭泰公司将全面推广"i软件"，涉及信息、购物、拍卖、娱乐、交友、安全等方面，帮助你全面料理互联网上新生活。同时，实达铭泰还将把"i软件"延伸到个人移动办公、信息本地化以及教育和娱乐等领域。



……………………………………本刊记者

《千禧八部Ⅱ》

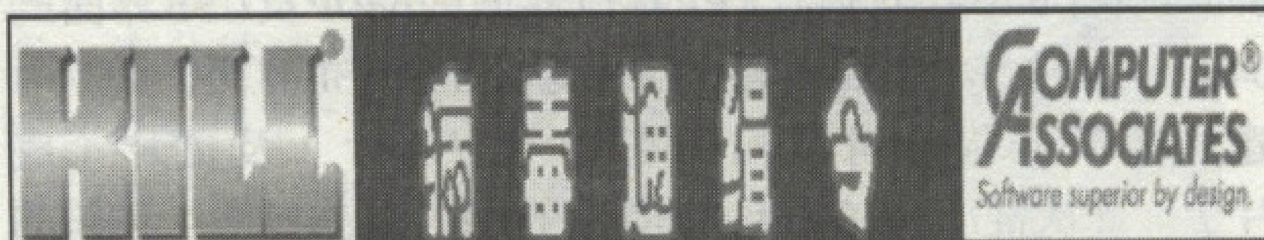
哈尔滨新月计算机技术开发有限公司今年继续推出《千禧八部Ⅱ》。这套售价仅48元的软件，共8张光盘。在"动画全接触Ⅱ"中可欣赏到精心挑选的动漫TV/PS/PS2/DC游戏中的精彩情节动画、视感片头、典藏MTV动画；"壁纸千寻Ⅲ"中有百寻不见的各种高分辨率特版壁纸；"休闲百分百——金曲音乐篇"和"休闲百分百——影视特技篇"中更有大量经典音乐名歌、排行金曲、影视大片欣赏。除此之外这组套装软件中还包括模拟经营大作"豪门春秋"、即时战斗类游戏"真命天子"和"江湖后传"。工具盘"超频2000Ⅲ"中尽录了2000年2至3月发布的硬件热点驱动程序及多种超频利器，包括增强、测试、软跳线工具等等，实属DIY爱好者们自升级的法宝。

……………………………………本刊记者

袁阔成评书光盘版正式面市

近日，从国内曲艺界传来喜讯：我国著名评书表演艺术大师袁阔成先生与鸿达软件公司联手合作，共同把评书艺术推至五彩缤纷的多媒体世界，从而实现了传统艺术与现代科技的完美结合。鸿达公司是以开发《家佳开放式课堂》和《家佳电脑文摘》而闻名的中关村高科技企业，同时也是第一家以科技实力扶植传统曲艺艺术的IT厂家。此次他们将袁阔成的精彩评书作品"三国演义"制作成语音光碟产品，仅仅两张光盘就容纳了长达200个小时，情节完整的全套演义评书，容量比传统音像制品扩大了上百倍，而售价却较之传统音像制品经济许多，仅售38元。传统音像制品由于技术上的局限，语音载体容量狭小，时间最长的也只能做到2、3个小时一盘，叙述一个完整的评书故事需要上百盘录音带，售价超过千元，不仅经济上不划算，而且使用起来也极不方便。鸿达公司此举无疑为广大评书爱好者带来了福音。据了解，为了让传统曲艺能够继续在高科技时代大放异彩，鸿达还将推出一系列古典评书语音光碟产品，以满足更多消费者的需求。

……………………………………本刊记者



名称：国际红十字日病毒

发作：当一个染毒文档被打开时，宏代码便会被执行，这时病毒不仅感染其它文档还会感染通用模版。为了创建宏模块Aramgidon，病毒将使用一个名为aramgidon.bas的临时文件。病毒的破坏指令在5月8日发作，此病毒的更多破坏指令是在FilePrint函数被执行时触发的，触发概率为50%。

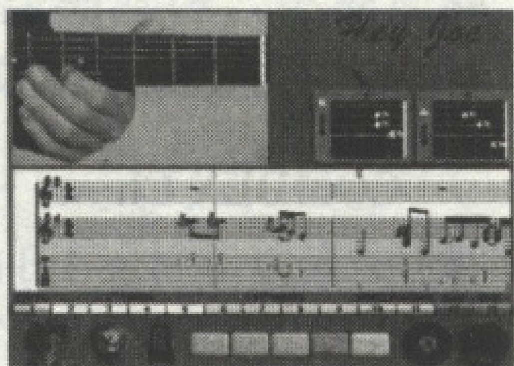
现象：5月8日（红十字日），病毒用红十字符号代替Windows鼠标箭头。另外，更多的破坏性是FilePrint函数被执行时触发的，病毒破坏性被触发后，它会用0xEB替代所有的0xF0字符（十六进制值表示的非标准ASCII码）。

传播：能够通过所有文件交换渠道进行传播。

本栏目由冠群金辰公司（KILL系列反病毒软件）协办。

吉他教学 热卖中

向大家推荐一款相当不错的吉他教学软件《吉他教学》，让你轻松掌握各种吉他弹奏技巧，迅速成为吉他高手。



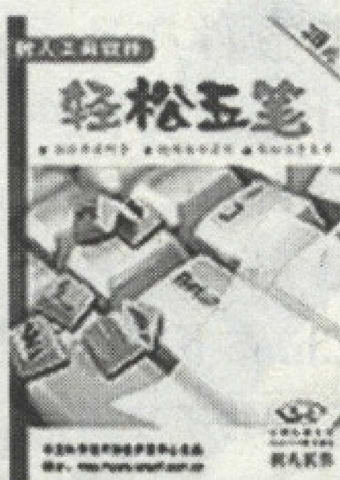
《吉他教学》包含了《嘿，乔》、《没有女人不会哭泣》、《流浪生活》、《阿拉巴玛，我甜蜜的家》、《风中尘埃》、《答案在风中》和《野性世界》7首世界流行金曲弹奏技巧的教学课程，展示了7位吉他弹奏大师的独特风格。这款软件的声音效果相当出色，同真的吉他弹奏没什么两样，给你真实的音乐感受。值得一提的是《吉他教学》软件内还带有调弦器，你可以根据调弦器中正确的弦音来调节自己吉他的弦音。《吉他教学》是一款极好的多媒体教学软件，完全可以充当你卓越的家庭教师。

预定上市时间：2000年6月

零售价：20元（1CD，中文教学手册+全彩使用手册）

轻松五笔 热卖中

软件内容遵从五笔字型的科学体系，共分轻松学五笔、百练成高手、五笔赛场3个模块及成绩统计、系统设置共5大部分。其中，“五笔字型入门”是一个多媒体教程，提供了声音与图片，帮助初学者学习五笔字型的基本知识；“字根记忆”利用多媒体手段，帮助初学者快速记忆五笔字型的字根；“字根打靶”融游戏于学习之中，让你轻松记忆字根；



“百练成高手”提供了一级简码字、二级简码字、常用字、词组和文章练习5项内容，还可以自己输入扩充文章；“五笔赛场”是一个颇具特色的打字练习，它会使你在娱乐中很快提高打字水平；打字曲线图能反映你在打字过程中的速度变化趋势。软件运行要求：Pentium 90以上CPU，32M以上内存，简体中文Win98多媒体环境，98王码输入软件WM9801。

零售价：28元

欢乐综艺王 热卖中

新天地互动多媒体推出港台首部综艺类网络时尚电子杂志。《欢乐综艺王》是由英业达集团最新开发的港台首部综艺类网络时尚电子杂志，主要面向初级电脑爱好者及网络用户。在互联网大潮席卷全球的今天，人们的生活已经渐渐的与网络有着密不可分的联系，而对年轻人来说，网络中五彩缤纷的世界已经成为了他们生活的一部分。《欢乐综艺王》紧紧



围绕青少年最喜爱的互联网前卫娱乐时尚，将聊天、网络爱情小说、漫画、星座爱情测试、日剧、迷你游戏等时尚内容融入其中，并以欢快幽默的形式展现于用户面前。《欢乐综艺王》是一“本”内容丰富多采的电子杂志，无论是否“触网”的你，都可以坐在电脑前通过轻松浏览《欢乐综艺王》来捕捉最热门的互联网时尚，整个过程无需连接互联网和任何安装。

零售价：28元（双CD）

《心跳回忆》资料设定集 热卖中

《心跳回忆》资料设定集收录了《心跳回忆》游戏中的大量原画图片、背景音乐、壁纸、屏幕保护程序、钟表、日历等许多装饰Windows的配件。这个产品做成了一个大封套，除了有相簿的功能和附送几张彩照外，还可以将《光辉闪耀的宝石箱》、《美滋美味的便当箱》和《乱涂乱画的绘具箱》放在一起，成为一套完整的设定集。另外，这个产品还收录了科乐美于1999年发行的另一个恋爱养成游戏《想见你……》的内容，包括试玩版、声音集、画集和屏幕保护。



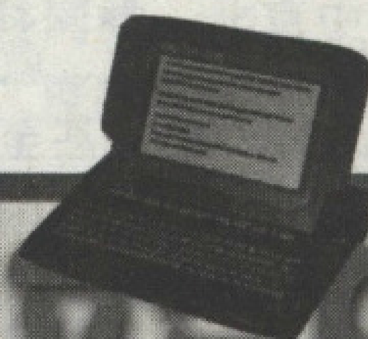
零售价：128元（4CD）

皇帝之横世霸业 热卖中

公元前2680年，黄帝大败蚩尤，开创中国；公元前221年，秦始皇击灭六国，一统江山；公元196年，曹操异军突起，雄霸天下；公元1218年，成吉思汗率领蒙古铁骑西征，威震欧亚；公元2000年，他们将再度披挂上阵，展开最激动人心的征战生涯。该游戏具有全即时的内政经营与战争系统，让你从建设让百姓安居乐业的城池到指挥部队攻防作战，展开一场群雄争霸战；体贴的内政管理设计，创新的分类检视，治理再多的城池也游刃有余；士兵以外的百姓、流民、商车、盗贼同时穿梭在舞台上，天灾、事件偶临城池，呈现真实世界；部队行动操控简单，掌握兵种特性就能以寡敌众，运用间谍渗透和外交手段，发挥百变战术，完成统一天下的霸业；60余位霸主，超过100个古城，无士兵数量限制，体验千军万马的浩瀚场景……



零售价：38元



新品热报



又是春暖花开时，又是熟悉的中国国际展览中心，又是人山人海的景观。COMDEX China再一次上演。

面对着计算机技术的日新月异，大家可能已经习惯于IT产业的飞速发展与频繁演变。操作系统的更新换代、硬件厂商的热力出击、网络时代的电子商务，什么B TO B、B TO C，嘿，哪天看见路旁广告牌上赫然写着A TO Z，这真是“不是我不明白，这世界变化快。”



COMDEX/China 2000是中国在步入新千年后的第一次全面、系统、大规模地展示IT产品/技术的博览会，自然是盛况空前。

心中的COMDEX

COMDEX是计算机经销商博览会（COMputer DEalers eXpo）的英文缩写，是展示计算机最新硬件、软件、外围设备、网络产品和最新技术的规模最大的博览会之一。自1979年举办以来，COMDEX带给我们对计算机技术高瞻远瞩的认识和理念，对世界科技发展方向的准确把握，以及对IT行业的发展趋势的预知。COMDEX对于全球从事IT行业的人士来说确实是一个节日，其重要性不言而喻，就如同穆斯林的朝圣、基督教的基督复活日一般，甚至被国际IT行业称为IT界的奥林匹克运动会。而在中国IT界人士看来，COMDEX China就是代表中国IT最高水准以及中国IT界连接国际与国际IT界比较的好机会。而且每年在美国举行的COMDEX大展更是新产品、新思想发布的良机。远了不说，去年苹果电脑就是借助COMDEX发布其ibook电脑而一炮走红，而且网络电脑、信息家电等理念与产品很多也都是在COMDEX上首次与大家见面，由此形成了COMDEX代表技术、代表趋势的风格。

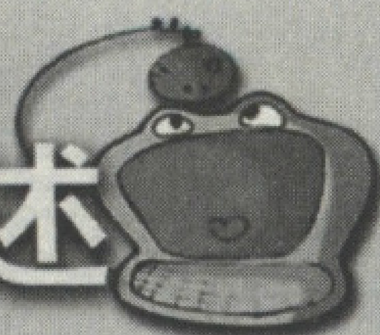


眼前的COMDEX China 2000

COMDEX China一直被中国IT界视为中国IT最高级别的展览会，每年4月的展览总会将四面八方的IT人士云集于此。如果亲临了这几年的COMDEX China展览的话就会发现本年的COMDEX China 2000有很大的变化，这个变化不仅仅是表面的变化，诸如厂商、产品，而是一个内在的观念上的变化。

给我感受最大的就是今年的COMDEX较少技术性，除了MP3随身听和一些主流主板外根本就没有什么硬件产品，而且MP3随身听很明显都是来自韩国的OEM，而软件则完全是LINUX的天下，xtermLinux、红旗Linux、TurboLinux、xLinux等LINUX厂商统统是为了参加本次大会主题演讲而来。更夸张的是在COMDEX China上居然看到有参展商花大笔大笔的银子到神圣的COMDEX居然是来展示装笔记本用的各色书包的，与COMDEX这样的计算机技术展览沾边的估计也就是这些书包是用来装笔记本电脑的，这使我联想到每年寒暑假都要举行的电脑爱好者城红红火火的销售场面。而更夸张的是盘踞整整一个展馆的网络参展商们，网易变成了美腿争艳、Chinaren则是艺术男女的五维空间，以及众多有名没名的网站一个赛一个响的高音喇叭令每一位参观者记忆犹新，也许用作秀已经不能够来形容这些网站在COMDEX展览的表现了。其目的明显是为了吸引观众的目光，争夺展览中眼球，但是你们有什么吸引人的买点呢，难道漂亮的小姐加上廉价的小礼品就能够吸引真正来参观COMDEX的人的目光吗？扭捏的小姐们加上各家杂乱的高音喇叭真正吸引的只是来领纸袋和小礼品的人群。这不由得使我想到老舍先生笔下的京城八大胡同的景象。只不过这是在以IT第一展自居的COMDEX China。

不满意归不满意，不过收获还是有的，毕竟比起去年来还是强多了，我们一起看一看——



COMDEX/China 2000中的软件风潮

本届展览会超过50个软件厂商展示了上百个软件产品，成为本届展览会上备受关注的群体。参展产品涵盖了系统软件、支撑软件和应用软件的诸多领域，基本上可以成为反映软件产业发展和中国软件市场变迁的一个缩影。展会上各软件厂商不遗余力地宣传自家产品，经过仔细打探，我发现许多熟悉面孔，当然版本号都有所长进，另外还有不少“新朋友”，且呈现出一种趋势，下面请大家与我一同关注COMDEX/China 2000中的软件业有什么鼎立之作。

一、Linux独占鳌头

经过几年的风雨洗礼，Linux不断成长壮大，1999年Linux在中国日益普及，在本次展会上我们看到各种中文Linux操作系统和丰富多彩的基于Linux平台的应用软件。Linux作为目前发展速度最快的开放式系统，人们认为其开放式标准和平台孕育的商机将使它成为IT市场最为流行的软件开发工具。因此COMDEX/China 2000展示会Linux软件厂商可谓群星荟萃，集中、深入地展示Linux的产品、技术，并组织了为期2天的Linux主题演讲和讲座，国内外专家学者及厂商代表从产业发展、技术应用、商业运作等角度，围绕Linux的开发和应用前景、发展趋势给中国IT产业带来的机遇和影响，Linux在互联网、电子商务及企业计算等诸多方面令业界关心的问题进行了广泛、深入地探讨。此次展览会我们看到的Linux软件产品有：中国科学院软件研究所的红旗Linux操作系统、中国计算机软件与技术服务公司的COSIXLinux、冲浪平台（中国）软件技术有限公司的XteamLinux、拓林思公司的TurboLinux、香港Web Forece公司的iTLink等；基于操作平台的应用软件有：韩国3R Soft支持Linux的网络应用软件、朗新信息科技有限公司的基于Linux的Web解决方案、韩国DreaminTech的基于Linux的通信处理器、韩国Hancom Linux公司推出的Linux用的文字处理软件——Linux文杰等。在展会上我们不仅可拿到产品的介绍资料、观看产品演示以及亲自操作一把，而且还可得到中国计算机软件与技术服务公司和Turbo Linux公司等免费发放的Linux系统软件光盘，使人们切身感受了一下开放式软件带来的诸多好处，试想一下，微软的Windows系统决不可能这么做。



可以说这次有关Linux的会议是继去年8月的Linux会议之后，又一次在有关Linux的大型研讨会。可以看出近几年来，迅速崛起的Linux成了IT产业最为引人注目的焦点之一。Linux的发展速度远远超过了过去同类型的开放式操作系统，其良好的稳定性、优异的性能、低廉的价格和开放的源代码，给全球软件业带来了巨大的影响，有望成为未来的主流操作系统。有业内权威人士预言，21世纪将是以Linux为代表的自由软件的世纪。而且值得关注的是除了xTermLinux、TurboLinux、红旗Linux这些已经在中国耳熟能详的Linux外，xLinux（网虎）的到来的确暗示着国际Linux界的大亨们开始关注中国linux市场了，可惜的是RED HAT（红帽）没有来。

二、应用软件风起云涌

系统软件一直是我国软件业的短项，而应用软件则一直是国内软件企业致力开发的主战场，我国软件企业在财务软件、教育软件和字处理软件领域一直有着骄人的业绩。此次展会上我们又一次看到了各软件提供商的呕心沥血之作。

用友财务软件：北京用友软件股份有限公司创立于1988年，是中国第一家通过ISO9001及ISO9002国际质量认证，并将该体系全面推广和实施到全国的软件企业。用友公司展示的应用软件包括：财务管理软件、企业管理/ERP软件和电子商务/CRM软件系统三大系列，为我国企业的财务管理提供了一整套解决方案。

中科网威：北京中科网威信息技术有限公司出品的黑客入侵防范软件在1998年8月就通过了中国科学院成果鉴定。经过一年多的发展现已是一整套计算机网络安全产品，包括“长城”防火墙、“火眼”网络安全扫描系统、“金睛”系统安全扫描系统、“磐石”网站监控与恢复系统和“天眼”网络入侵侦测系统5大产品系列，适用于各级Internet/Intranet信息系统、金融证券和其它网络。北京捷通软件有限公司出品的一系列产



品：录易汉语智能输入输出系统；易得图文管理系统；语音伴侣；飞达多媒体电子邮件系统等。展会上有特色的软件产品真是不少，像华康信息技术有限公司的华康字库（DynaFont）、韩软的多语种文字处理软件（中、韩、英、日）文杰、三星企业资源计划软件包uniERP、浪潮凌迅软件出品的党政专用办公软件、华育字源软件技术有限公司的eZiText软件、深圳巨龙公司的TOP2000多媒体网络教学等等数不胜数。另外本届展览会上文字输入输出软件空前壮观：笔输入、OCR、语音输入、语音合成和电子白板等组成了一道字处理方案的亮丽风景线。

三、众软件盘面解析

嵌入式软件近来成为人们关注的焦点，本届展览会上TTS应用软件在众多嵌入式软件产品中脱颖而出。TTS（Text-To-Speech）是把文本信息转换成人类语音的新技术，目前主要应用在电子商务系统集成、嵌入家电产品、语音合成、嵌入PDA、掌上型电脑和网络手机等便携式信息设备方面。

现在电子商务不管是不是存在网络泡沫里，总之现在火了起来，众多网站都在紧跟潮流。电子商务刺激了网络管理软件和网络应用软件的发展。用友、东大阿尔派等软件巨头都在展会上推出了自己的网络解



决方案。浪潮以服务器和软件产品向观众演绎“中国网络原动力”的内涵，清华同方的“智能小区”、“数字家园”解决方案引人注目、用友的财务和管理软件全面转向Web时代，北京金恒生的B2B电子商务解决方案，韩国3R Soft公司的网络方式邮件服务器，韩国DreaminTech公司的数字水印解决方案，东大阿尔派的网络安全软件网眼NetEye2.0等等，看来应用软件的网络化也是一种必然趋势。

语音识别技术的应用日益广泛，展会上随处可见各种软硬件产品提供语音功能，因此各厂商也开发出品了相应软件系统，如金耳麦电话语音识别声讯系统，用户无需按键对着电话说话即可查询资料，而多数此类软件的核心技术都是厂商自主开发，市场上再也不是IBM ViaVoice一家的天下了。

四、喧闹的背后

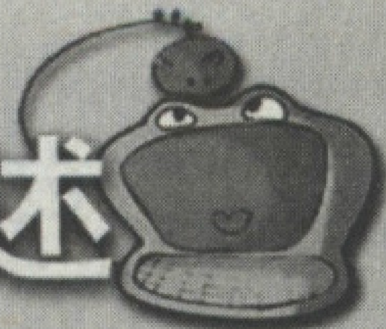
COMDEX/China 2000可以说举办得非常成功，人们看到了IT业在中国的发展状况，软硬件技术等与COMDEX/China 99相比也有了质的飞跃。不过毕竟现在是展览会，硬件产品有些可以看得见摸得着，我们可确信其产品技术。软件产品则不同，需要实践测试。在展会上我看到了几家公司的类似产品，与工作人员交谈之际，不禁感触颇深。什么自家的产品最好，本公司产品采用最新先进技术，性能稳定，可以全面解决企业应用方案，诸如此类的话不绝于耳，可当我问及深一点的技术问题时，则再找软件技术人员与我详谈，经过一番唇枪舌战，我发现有些软件还是有些问题或不足的，实际表现并不像说的写的那样完美。再有本次展览会虽然Linux与电子商务各领风骚，但仔细一想，我国的系统软件仍未见踪影，中文Linux的各个版本虽然是系统软件，可并不是我国自主开发的系统软件，其开放性与核心源代码的版权问题一定会制约我国系统软件的发展，希望不久的将来能看到我国真正的计算机操作系统。

与软件相比，本次COMDEX展中硬件厂商却没有给人留下什么深刻的印象，让人失望，不过网络厂商的表现还是有的一说的——

网络，网得住你吗？

当今社会互联网经济的火爆在此次COMDEX上也充分展现，众多的ICP展台，林立于通讯信息展厅，实在是缤纷晃眼。众多参观者排起的长队使室内交通极为不便，害得记者只得频频绕行。时而穿梭而过的礼仪小姐满脸皆是青春的微笑，然后递上一张宣传资料让你不接都难。搜狐、网易、ChinaRen、21CN等网站展台上劲歌艳舞不断，抽奖游戏接踵进行，还有各种小赠品；漂亮的礼仪小姐和那些新颖的技术、特色产品服务都在刺激着参观者的感知神经。除了这些ICP商还为观众们提供了免费上网，在嘈杂的现场中创造一种宁静的虚拟时空让人们去感受互联网的魅力。

除类似网易这样传统ICP商之外，记者发现国内很多老牌软硬件厂家也在致力于发展成为ICP，联想就是其中最明显的。其一次投资“FM365”2亿元的手笔



之大令人吃惊，也让众多ICP商眼馋。清华同方浪潮和同创这些个国内老牌计算机厂家也大有进入ICP领域发展的动向。记者手上的一张同创调查表就证明了这一点，在大众对于同创的印象一栏有4个选择，其第一项就是“ICP”。

此次展会的展出内容极其丰富，各种多姿多彩的新品、新技术、品牌宣传活动让参观者驻足流连。

网易作为一个大型的门户站点，展示内容也是高瞻远瞩。他们展出的内容主要是WAP网络，用XML语言编写的网页在WAP协议的支持下在手机上对网页的浏览吸收了大批的参观者，看来移动网络对于人们的吸引力相当大。随时随地从互联网获取自己需要的信息是多数人所渴望的。网易另一个展示内容——一个和ICQ兼容被称为“口对口”的网络寻呼软件虽然已经不是什么新鲜内容，也吸引了人们的注意，看来在网络上快速找到志趣相投的朋友轻松地聊天也是人们共同的愿望。



联想的展台布置得如同其一贯的那种大手笔作风。其前不久推出的“FM365.COM”在此又借机大力宣传了一番，“真情互动FM365.COM”活动让很多参观者驻足。不过可惜的是，联想似乎过于偏重在互联网的展示，作为国内最大的系统集成商他们竟然没有什么网络系统方案的展出，仅有一套系统安全和远程大户室的解决方案，这是个用户坐在家里可以通过网络进行远程交易和查询的证券网络解决方案，对于设备要求很低，操作便利、并且速度很快。但是只有一份宣传资料的介绍，具体解决方案的资料都没有配上，也没有技术人员配合向希望了解的参观者讲解。

清华同方的展台前树着那座象征着清华百年来的荣耀的清华园的牌坊。展示的内容是以其自身在信息产业和环境产业领域里的综合实力为基础，围绕“数字化”、“人居环境”的主题推出的eHOME家园全面解决方案。eHOME是以家庭为中心，为居民提供社区服务的电子系统。它的基本功能是利用PSTN网络把社区家庭和社区服务网络系统联系在一起，让居民能够获得便捷快速的服务。

作为国内大型系统集成商之一的东大阿尔派展出的主要是一些系统解决方案，主要有企业客户服务管理系统、NetEye防火墙基于SUN的解决方案。NetEye具有十分强大的信息分析、高效包过滤、反电子欺骗功能，能提供Stateful全状态的包过滤功能；能在路由工作模式下提供双向的NAT网络地址转换功能；能在访问控制规中提供对通过防火墙使用网络资源的用户进行身份认证的功能；支持通过第三方RADIUS服务器实现一次性口令认证；支持双机热备份功能。这些技术性较强的内容虽然没有引起多数参观者的注意，不过国内在系统集成领域的成就却十分喜人。

ChinaRen的展台前涌集了大量的参观者，人们围观的焦点是“虚拟现实聊天室”。在这里面全是卡通的人物肖像。在交谈时，害怕了会昏倒，悲伤时会叹气，还会害羞、愤怒、开心大笑……此外ChinaRen还展示了他们的社区主页制作系统，在他们的社区里有主页建设的向导，哪怕不懂HTML、Frongpage也能轻松进行主页设计。

8848依然是展示他们的电子商务系统，电子商务在中国的炒作也有不少时候了。不过由于国情和其它一些方面的限制，一直未能有大的发展，不过8848仍旧在努力进行发展，其心志之坚让人敬佩。令人吃惊的是在8848展台上还有一个招商银行的标志，原来是8848和招行联合向人们宣传在8848上可以用招行的一卡通付费。可以使用信用卡来付账，看来电子商务进一步的发展是有戏了。

搜狐的展台一直在播放着他们过去进行的一些活动的录像，没有技术性内容展示，发放的资料也仅仅是一张搜狐的形象传单。只有那条漂亮的狐狸尾巴极为醒目，看来搜狐的主要目的是进行形象展示。

同创的展示主题围绕其系统集成方案。包括用户机、拓朴结构解决、服务器、接入、异步交换结构等等。不过可以看出同创也正在向专业的ICP商发展，不过想想也正常，作为国内老牌IT企业，在这个网络的大潮流之下，怎么能不对其动心呢。

金长城也是国内老牌的IT企业，他们的展示是围绕网络接入服务和系统集成方案的。具体主要是针对他们的网络产品和长城宽带网结构计划。长城宽带网计划利用3年时间，在全国主要城市兴建长城宽带网络基础设施，覆盖全国500万网络用户。向用户提供10M以上的带宽接入，除传统Internet以外展开VOD、远程教育等特色信息服务。看来长城将来是要走向ISP的路

了。

这次的COMDEX还出现了来自韩国的商家展示。他们的展出是一系列基于Internet的软件，例如电子邮件系统、网络监控过滤技术。

此外，其它一些ICP专业商也在此次展会上大出风头，像21cn、电商网、renren、灵通WAP网等等。不过一些知名ICP商和系统集成商的缺席未免让人觉得可惜。展出的内容也有些偏于形象展示和网站推广，缺乏专业性技术内容，让人略感遗憾。

COMDEX展会在中国已经办了4年，总的情况是越来越好，但不尽如人意的地方还太多，下面看看我们的特派记者阿飞同志的遭遇，大家也许会更清楚，我们错不要紧，我们改，这才是最重要的，想想……

阿飞奇遇记

一、众目睽睽，阿飞没得逞

这几天，编辑部沸沸扬扬，都在说什么看展览。阿飞一听，也得去凑凑热闹，就跟着一道去了。

一路无话，等到该进展厅了，前面他们都进去了，阿飞大摇大摆跟着往里闯，却被4只手同时罩住。两个保安按住肩头："兄弟慢点。"两个值班大嫂可不那么客气，如同二仙把门，10根胖胖的小棒棰在脸前一晃悠："嗨，闲杂人员不得入内。"

"喂……"阿飞急忙招手，前面却没人了。

僵持半晌，阿飞没辙，最后还是只好乖乖承认露丑，自动后转，花10块钱买了个胸卡再重新回来。当然，这次迎接我的是4张热烈欢迎的灿烂笑脸。

其实象COMDEX这种高科技展会，门票的销售不应该象卖电影票一样，应该由指定部门专门发放，这样会有条理得多，也可以把那些只领包装袋的"老大妈们"屏蔽在场外！

二、反应迟钝，幸亏遇好人

本次展览会分了7个展厅，地方很大，参展的公司各显神通，你来现场抽奖发软件送T恤，俺就去拍卖雨伞桌钟随便拿。你不是要人拼图你公司的"LOGO"吗，那我干脆办讲座直接告诉你我是什么的干活。联想宣传来个"联想@家庭"，那边海尔就敢"海尔@家电"，搞得是争奇斗妍，不亦乐乎。总体看，观众比较踊跃，比较气派的展位都是各大网站的。网易"找对口，聊得久"宣传卡的小姐满场走，万象网的"寻宝藏"活动奖品令人心动（手机、传真机哦）。毕竟，现在是网络时代了嘛！

下午3点来，阿飞走到OICQ展区，正碰上发礼品，一个小姐递给我一张介绍OICQ的宣传单，嘴里说句："排队有礼品。"她动作很快，从我开始，一会儿就发了几十张。我正迷糊是不是手上的就是奖品（好象不是哎），身旁已经呼呼拉拉排起一道人墙。我这才发现那边主桌上，有位漂亮的姑娘正拿着一大盒OICQ标志企鹅形象的小小钱罐挨个发呢！本来我是站在最前面，就因为晕了这么一会儿，长长的队伍已经拐到展厅另一侧，足有40来人了。

阿飞不懂"插入"功能，没奈何，只得到后面排排站。谁知好不容易轮到我时，礼品发完了。这10来分钟都打水漂了。发礼品的是两位小姐，见我又气恼又可怜的样子，其中一位生出怜悯之心，从桌子底下又摸出一个企鹅罐："先生，拿去玩吧。"

……

厂商给观众发个纪念品，这本来是无可厚非的，但OICQ展台前那种临战的气氛却多多少少有些不正常！厂商也该想想，如果来看的人只是为了你的纪念品，来和没来又有什么两样呢？

三、本想投机，结果亏大了

展览会里的东西琳琅满目，应有尽有，阿飞四处转悠，正瞧得眼花缭乱，忽听大厅里响起柔柔的女声："……请大家退场。"完事啦？这还没看到什么呢！

不管怎么着，走人吧。

随着人群出了大厅，我看看，刚才是从左边来的，嗯，顺那边走，可以快点搭车回去。急急拐过了路弯儿，一看，嘿，还真快，后面没一个人跟上来。一面沿着桥慢慢走，一面半举着左手向路上张望，随时准备招的。

一辆一辆又一辆……川流不息的士真是多。

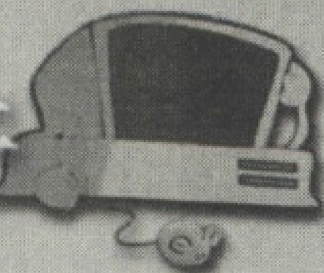
就是一辆也没拦着——里面全坐着人！

看着看着，我嘀咕起来：怎么今天的士这么火啊？啊呀，一拍大腿，真是傻冒，我走到前面来，车都让后面的人给截了。

赶紧又转回来，这次矫枉过正，跑到出口那边老远，终于……总算得偿所愿。一看表，坐车用了一刻钟，等车却足足花了半个小时。

展会其实不应该结束得那么早的，另外国展外的交通情况也是应该整治的，虽然这不只是COMDEX展的问题，但多少让人遗憾。

年年COMDEX，明年会更好吗？



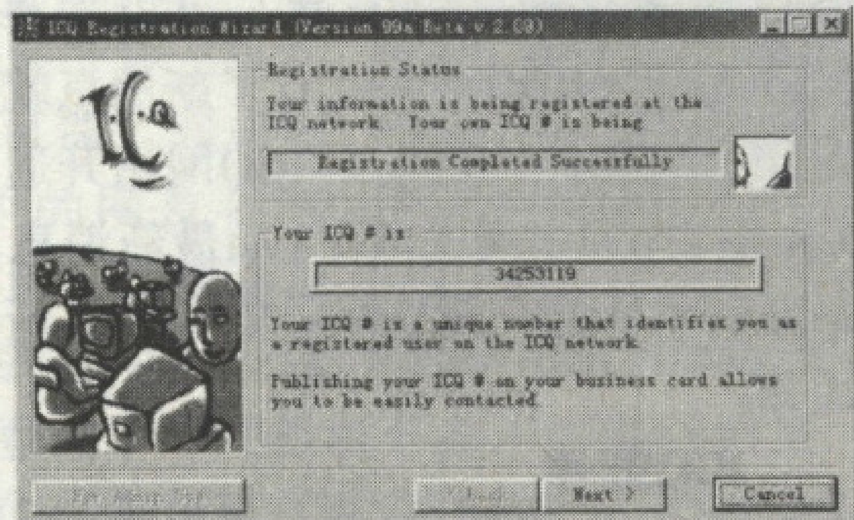
当1978年因特网之父乔恩·波斯特创造并定制了Internet运行规则之后，互联网诞生了。人类社会也随之进入信息化时代，在这个时代，数字化通讯伴随着Internet不断发展，人们之间的交流也随之多了一种方式——网络交流。网络交流为人类交流带来了一种全新概念，在Internet上哪怕相隔千里也可以用E-mail联系，还有Web聊天室和Net Meeting。这些方式与传统电话、电报、书信相比既省钱速度又快，可以说是一种超值通讯方法。除了上述方式之外Internet还流行着另一种交流方式，更直接地联接着全球Internet用户。它如同一朵怒绽盛放的紫色小花，正以超乎寻常的速度发展并倍受人们的关注，这就是ICQ。



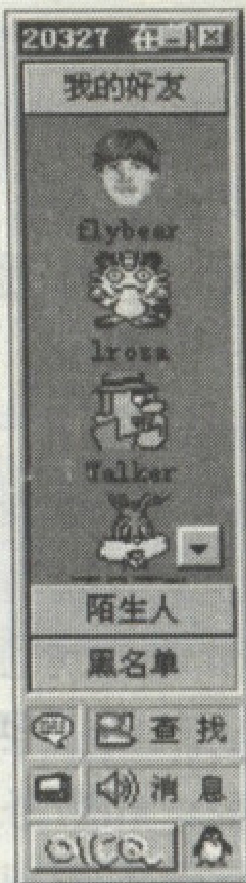
网络寻呼大放送

江苏 曾庆祝 北京 exert

ICQ是英文I Seek You的缩写，可理解为“我寻找你”。ICQ如同生活中使用的BP机，更可贵的是全球联网。1996年11月它诞生于以色列一家名为Mirabilis的软件公司。该公司成立于1996年8月，由4名年轻人创建：Yair Goldfinger、Arik Vardi、Sefi Vigiser、Amnon Amir。当时互联网发展迅速，许多人都在浏览各式网站，网站互动服务发展愈来愈快。他们注意到应该还有一种交流方式可以存在于Internet。因为数以万计的人们在Internet上相互连接，却又好像没有连接。他们觉得应该还有一种方法可以被创造出来，能够让Internet用户即时互动地彼此沟通。这种新科技可以让Internet使用者藉由点对点的连线方式相互联系，使用直接而简单。当他们把想法付诸行动时，一个全新产业诞生了。



1996年11月ICQ的第一版在Ineternet发布，从开始的数名使用者到数千名，网友们相互介绍使用这种软件，以致形成一种连锁反应。这种反应创造了Internet历史，一家新公司创造了前所未有的下载率。如同后来Tucows网站Alexander Woodby所写：ICQ带来前所未有的网络风暴，由几个人组成的小型工作团队，带领着今日网络个人聊天软件发展。



1998年6月，美国线上媒体AOL正式将Mirabilis Ltd.收并，成立ICQ Inc.。之后ICQ得到进一步发展，推出99a和99b2个版本，现在又推出2000a。可以说ICQ的问世拉近了网络用户之间的距离。互联网是个虚拟社会，ICQ却让它真实起来。下面让我们来共同了解并感受这个网络风暴创造者。

工作原理

使用前需要到ICQ Server（ICQ服务器）申请新号码。有了号码（ICQ Number）连入Internet就可以和朋友们开始联络了。那信息是如何传送的呢？启动ICQ后，电脑首先会连接ICQ Server，主要功能是依据ICQ好友名单去检查，看看他们是否上线以及上线状态。这个动作大概每120秒做一次，这样我们会及时知道好友的动态。那我们在传信息、档案以及使用ICQ各种功能时，是否都一直与ICQ Server连线呢？当然不是，如果是一直连线，那ICQ Server可能就要爆了！ICQ Server是所谓的目录服务器，最大用处之一是提供双方IP地址，一旦双方都连上服务器，目录服务器会记下双方IP地址并传送给对方，有了对方IP地址，我们就可以用来传信息、档案……所以在传信息时是不通过ICQ服务器的，而是直接传给对方，这种方式就是所谓的Peer to Peer（点对点）。还有一种特例需通过服务器，当对方已经下线或对方网络品质很差，ICQ无法将信息传给对方，系统就会提示是否要将信息传送出去。如果选择是，服务器会先保存这段信息，等好友上线后再传给他。由于ICQ采用点对点网络连通方式，几乎不占用网络带宽，所以不必担心ICQ会使Web浏览变慢。

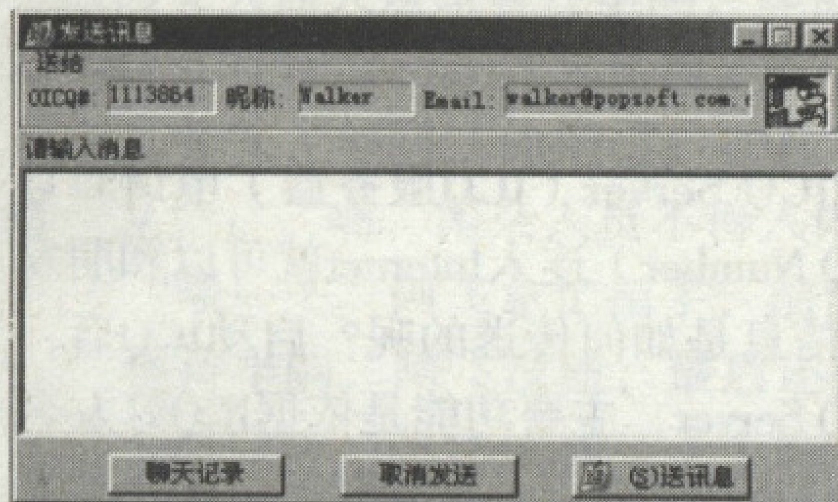
程序安装与呼号申请

由于设计者的设计和Windows系统完全兼容，所

以安装非常方便。程序安装之后我们只需一个号码了，ICQ号码需要注册。在安装完成后会立即跳出窗口提示注册，有2个选项，一个是老用户直接输入ICQ号，一个是新用户线上注册。选择新用户注册进入下一个界面，连线方式选择，一共有2项，Lan User（直线线缆用户）和Moden User（调制解调器用户），根据需要选择后进入个人资料填写，之后选择提交，在下一个过程里会问是否要将你的信息发布在Internet上和是否同意让在线用户查询到你以及在别人将你加入好友时是否需要身份认证，资料填写完毕后开始连接。和服务器连通后取得ICQ号，最后需配置邮箱，如果你不想通过ICQ收发邮件可以跳过不选。到这里安装全部结束，你可以开始使用ICQ和朋友联络了。

发送信息

使用ICQ和朋友联系前首先要知道对方号码，点击Add User按钮，会弹出有3个选项的窗口，分别是利用Nick Name搜索；利用E-mail搜索；利用ICQ号搜索。将对方找出双击后设定为好友，ICQ界面里就有对方图标了。和他说话只需点击图标选择Message，输入要说的话，点Send按钮信息就发送给对方了。如果有人和你说话，ICQ会发出提醒音，同时对方ICON不停闪动，双击后弹出信息，点击Reply按钮可以回应。Forword是把当前信息传出后继续读下一段信息。点击More，会多出几个选项：Send later，When Recipient(s)（稍后送出，不管在不在线上/只在线上）；Email a Copy（同时把信息寄至对方信箱）；Minimize During Send（最小化视窗送出信息）。有些朋友问第一次上网不认识网友怎么办？不要紧，ICQ还提拱了一种寻找随机交谈伙伴的方法。使用Random Chat的Find/Add User功能，先用Details设定聊天资料，再利用Finding的Group找到讨论话题即可选择加入聊天。



文件和声音传输

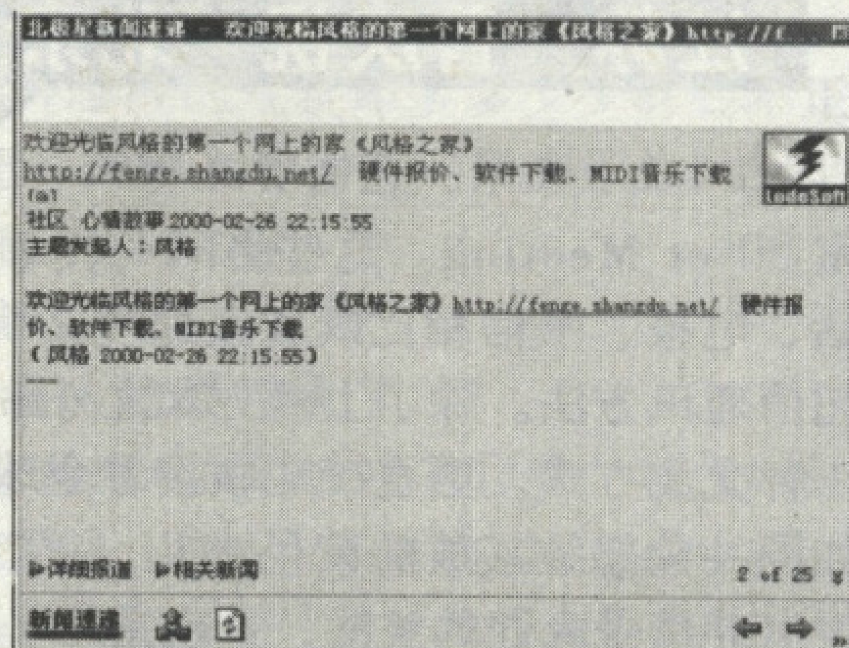
ICQ能帮我们做很多事，传输文件即是其中之一。点击对方ICON后选择File，选择需传送文件，点Open弹出传送窗口，可以在下面空白框里写简短留言，最后点Send按钮文件开始传送，这时需对方进行接收确定否则文件传不过去。此功能可在对方在线前提下直接把资料传送过去，而且点对点的传输速度甚至比Download还快。传送语音时，先点击对方ICON，选取Voice Massage弹出录音框，我们可以现场录音传给对方，也可以选用现有波形文件（.wav)。

邮箱管理

前面说过ICQ还可以帮助管理邮箱。点击Services按钮，找到Email选项弹出子菜单。Check New Email（检查新信件）；Send Email（发送邮件）；Search Email Directories（搜索Email目录）；“Send Email Setup”（传递邮件的设定）；“Check Email Setup”（检查邮件的设定）；Email Signature Email（签名功能）；Email Center Email（服务中心）。Check New Email会自动定时检查新邮件，点击Check Email Setup进入设置选单，输入邮箱帐号资料即可。

网络社区服务

用ICQ可以加入或建立自己的ICQ ActiveList社区，可以让我们和朋友一起享受小团体的乐趣，甚至可以在里面进行广播。如果要建立社区必须先下载一个服务端软件：ActiveList.exe。进行安装和注册后会得到一个ActiveList的ID号码，以后每次启动这个服务端软件，别人就可通过ICQ加入到社区中。进入社区先按ICQ主窗口选择Service键，然后选择ICQ Active List/Find Active List，找到我们要加入社区的ActiveList ID号码，选OK连接完毕。



兴趣主题

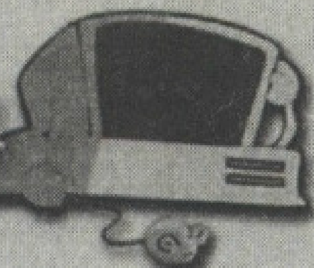
兴趣主题让你能够收到感兴趣的主题消息。执行步骤如下：选Service键，然后选择E-ICQ/Add E-ICQ就会登录到兴趣主题网站。可以选择一些感兴趣的主题，以后这些相关主题有了新消息就会通过ICQ在第一时间内通知你。目前E-ICQ网站开通了3个主题消息：Active List是关于Active List最新消息；ICQNews ICQ是最新版本功能介绍；New Version是新版本ICQ推出时的通知。

ICQ插件

ICQ在不停发展，开发者应用户要求不断对程序进行完善，在版本更新的同时又加入了一些新插件。

ICQSurf

ICQSurf是最新推出的ICQ插件，中文名为ICQ冲浪板。其功能是当你浏览网站时，允许你发现在该站浏览的其他该插件使用者，并能与其交谈而不影响浏览。ICQ冲浪板会在当前页面中加入一组类似于聊天室的控制面板，其他人的名单会出现在控制面板。你可



以一边像在聊天室那样任意交谈甚至发送文件，一边正常浏览网站，而所有这一切都发生在当前页面，不用另开窗口。

JVDE ICQ Backup

用于ICQ资料备份及还原工具，能够让你轻松备份及还原ICQ98a或ICQ99a的资料。使用图形操作界面，能够自动找出安装ICQ98a及ICQ99a的目录，并以zip文件备份，备份资料有ICQ的书签，ICQ98a的联络清单,ICQ99a的联络清单，还原时只需依据恢复向导即可还原。

ICQ Plus

ICQ Plus是一个很受欢迎的ICQ工具，能为ICQ添加各式各样的类似Winamp的Skins，用来改变ICQ98/99的单调外观，并且通过它还可以建立自己的Skin。有了ICQ Plus，ICQ的外观变得与其内在一样富有生气。

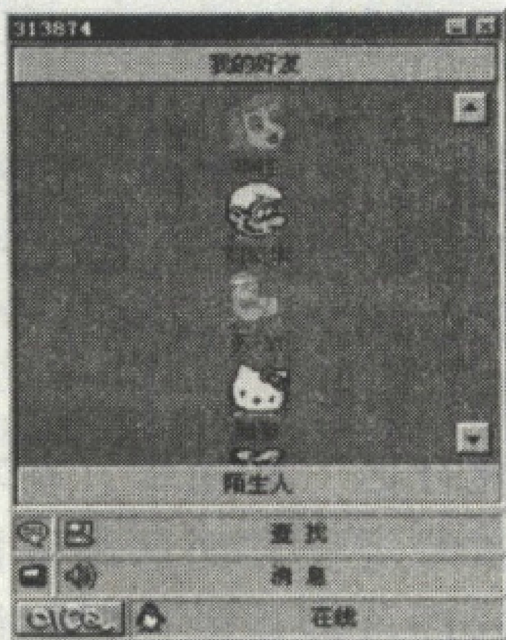
mICQ v6.3

用不同的号码，同时打开多个ICQ程序，最多可以启动1000个ICQ。

ICQ大家族

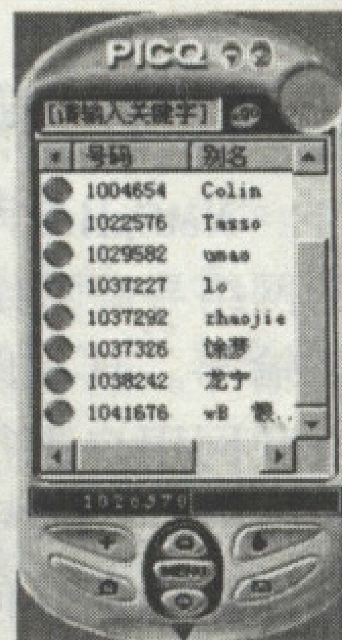
一．网络寻呼机OpenICQ（OICQ）

腾讯OpenICQ的简称，它是基于Internet的免费网络寻呼软件，可以发信息至以往的ICQ。中文OpenICQ不仅仅是Internet网络的虚拟寻呼机，还可和其他短讯通信网络互联，如无线寻呼网、GSM无线移动电话短消息、传真甚至电话网。OICQ支持显示朋友在线信息、即时传送信息、即时交谈、即时发送文件和网址。运行OICQ后，它会自动检查是否已联网，如果电脑已连入Internet，就可以搜索网友、显示在线网友，可以根据OICQ号、姓名、Email地址等关键词来检索，找到后可加入到通讯录。当通讯录中的网友在线时，OICQ中朋友的头像就会显示Online，根据提示可以发送信息，如果对方登记了寻呼机或开通了手机短消息，即使离线了，你的信息也可“贴身追踪”，朋友如同虚拟在线。OICQ支持多用户设置，可以设定安全措施保证用户的个人秘密。OICQ支持漫游功能，当用户在新机器重新使用OICQ并用原来号码重新注册后，其所有通信录资料将自动转移到本地。OICQ(726kB)下载网址：http://www.oicq.com



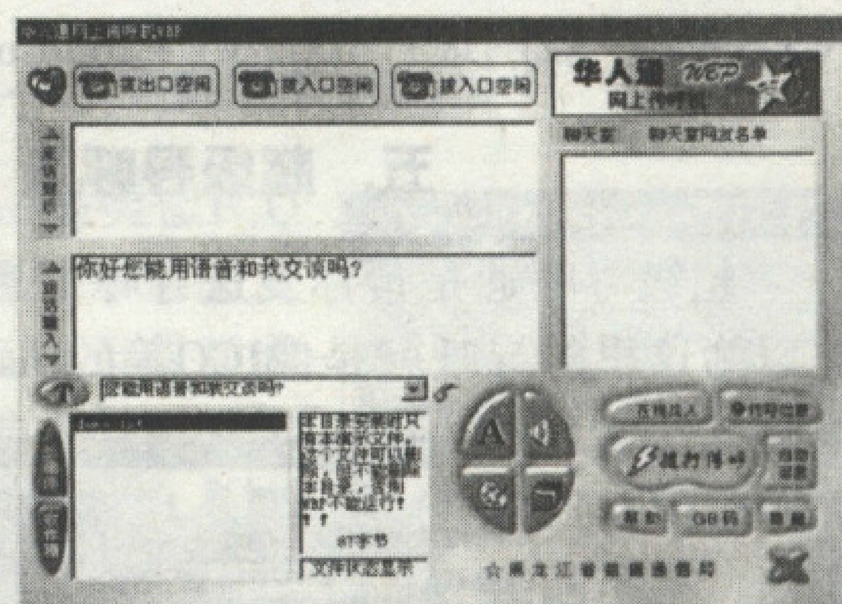
二．网络大哥大PICQ

PICQ是美商资人有限公司推出的即时信息服务系统，自称为网络大哥大。只要你一连上网络，启动PICQ网络大哥大软件后，就像打开你的大哥大手机一样，可以随时和全球任何一支PICQ网络大哥大联络。如果对方没有开机，信息会储存于系统中，等待下次对方开机时，即可实时接收。它采用最先进的128-bit加密保护技术，可彻底防止网络黑客破解盗用，保障你的隐私与安全。采用中文界面，完全为全球华人量身打造。系统服务器本土化，并具分布式核心架构、具有强大的扩增能力。你的“通讯簿”永远不必重建，因为有保存在Server中的通讯簿，不论哪一台计算机，到哪里都可以使用同一份名单，真正具有国际漫游能力。你还可以将名单分类，使通讯簿不再一团糟。目前PICQ有简体中文版1.5版(约 2.6 MB)、简体中文版1.13版(约 2.5 MB)、繁体中文版1.12版(约 2.5 MB)3种版本。下载网址：http://www.picq.net



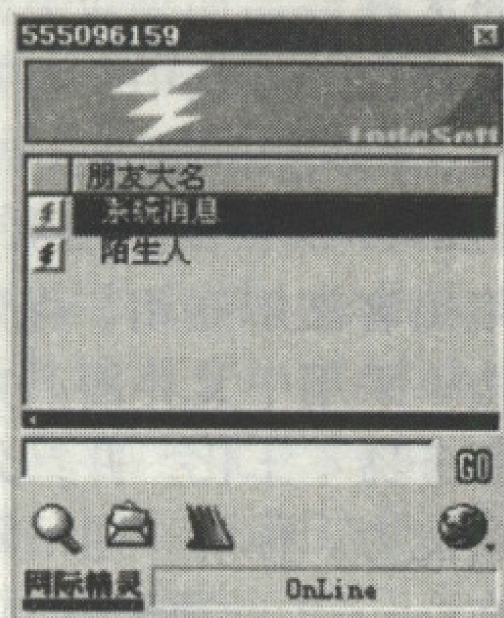
三．寻呼航空母舰WBP

WBP有一个响亮的中文名字——航空母舰，是由哈尔滨大众网络软件工程有限公司独立开发的全球性中文网络传呼机。纯中文界面，使用活泼，操作简便，特别是找到了解决中国网络现有带宽狭窄切实可行的办法。WBP具有娱乐性，你可以在线和他（她）通过文字和语音进行聊天，通过手写画板等辅助工具加强沟通，显得更加生趣盎然；实用性，即时查找在线朋友，沟通迅速，可以给所有传呼你的朋友留言，作为自动复言；咨询性，服务总台能及时发布丰富的信息。另外，与E-mail相比，可实时与朋友收发信函，实时传输语音、文字、图片以及软件等所有可以在Internet上传输的一切信息，最重要的是文件传输大小无限制，每次可达100MB以上。目前有中文简体版（1.99MB），中文繁体版（2.54M），下载网址：http://www.chinamass.com/。它是一个共享软件，在没有注册之前，WBP只能拨打传呼，而不能接收传呼或者设置自动回复功能，并且每次使用时间限制在10分钟之内。如果要成为正式用户，每年需交纳36元服务费才可获得一个传呼号和密码。



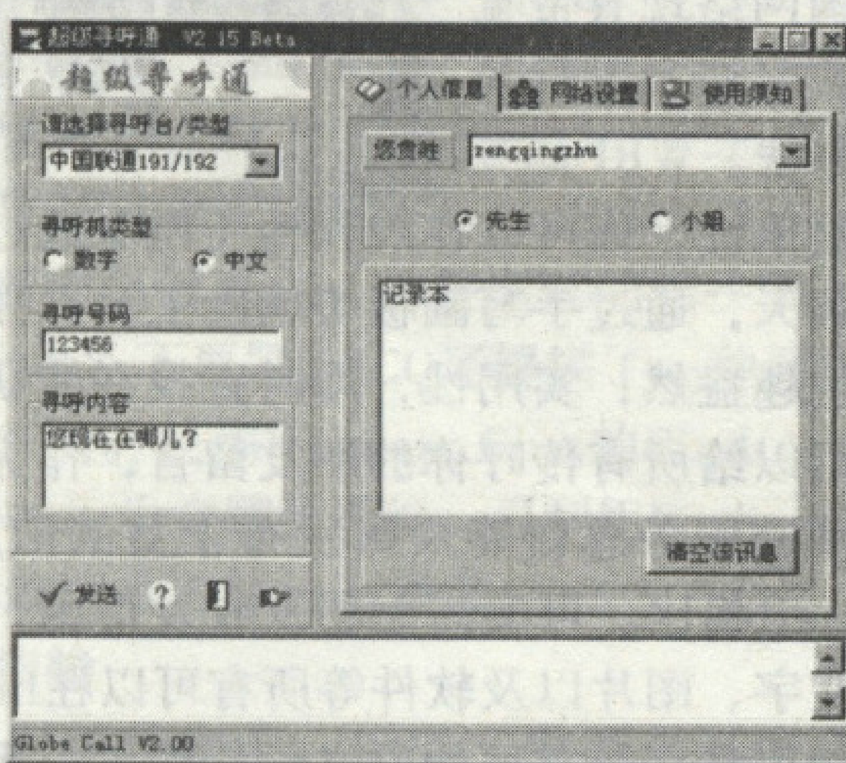
四. 网际精灵NetSprite

NetSprite(网际精灵)是由南京北极星软件公司开发的网络寻呼系统。可以在线收发短消息、聊天、文件传输等。具有以下优秀特性：对联网用户进行集中式管理，统一分配UID号码；多服务站点互联，从任何服务器连入均获得同样服务；支持服务器列表，各地用户可直接选择最近的服务器连接。支持多国语言，尤其对中文支持优秀；和Web全面集成，提供完善的Web用户界面和入口；通过主界面输入条，可以直接输入用户名，UID等通过WEB查找用户资料，同时支持WEB搜索引擎，可以通过雅虎中文、Yeah搜索引擎进行搜索。与无线寻呼系统、GSM系统联网，可直接给手机/寻呼机发送消息。可直接从右键菜单查询用户信息及该用户在网际精灵社区发表的所有贴子。可将用户的消息直接保存为文本文件。提供用户运行时的语言测试，确定能否正常使用我们提供的中英文资源。采取短连接，支持断线自动重连。网际精灵（1.6M）下载网址：http://www.lodesoft.com



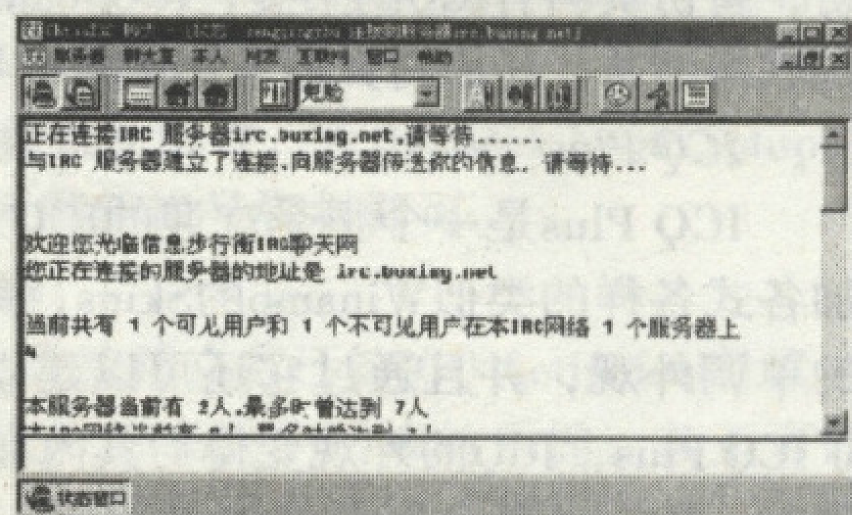
五. 超级寻呼通

超级寻呼通是帮你发送寻呼信息的网络工具。不要以为这里的寻呼就是像ICQ等的Instant Message，而是真正意义上的无线寻呼机(BP)。有了超级寻呼通之后，你想要CALL朋友就不用麻烦寻呼小姐了，自己动手，随时随地传信息。当然，超级寻呼通不会让你建一座发射塔来完成任务，而是利用互联网，向寻呼台网站发送必要信息以完成你下达的寻呼。由于全球网络是一家，所以通过超级寻呼通，原理上在全球任何地方都可以给国内的寻呼用户发信息。支持中国电信，中国联通寻呼，GSM全球通；网络信息自动反馈，支持网上直接升级。超级寻呼通（226kB）下载网址：http://home.jxdcb.net.cn/~newhua/gcall.htm



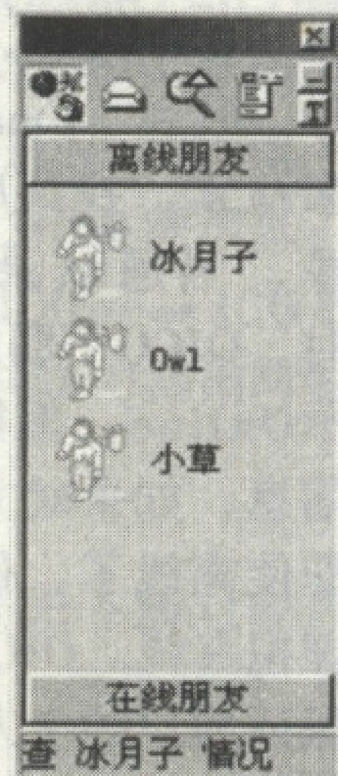
六. ChinaIRC聊天工具

ChinaIRC是中文IRC聊天软件，除具有一般聊天软件功能外，它与目前常用的mIRC等聊天软件相比，在许多方面都具有自己的特色：将聊天内容部分与聊天室命令信息分别显示在2个子窗口，并可用水平分割条来调整子窗口的大小，使用户信息显示不再受命令信息显示的影响；可以选择聊天内容的接收者，避免了mIRC等软件只发送聊天内容，但显示不出此内容接收者的弱点。你只需用鼠标单击要聊天的网友，则所有聊天内容都会发送给该网友；可以发送多种预定义的表情，并可自定义表情，增加了聊天功能的灵活性；具有十分强大的颜色功能，可设置彩色聊天主题，接收者和内容的缺省颜色，当前聊天内容的颜色。通过单击工具条上“聊天内容颜色设置”按钮即可设置当前聊天内容的颜色。字体颜色和背景颜色的设置只需在所选择的颜色上单击鼠标左右键即可完成。所有颜色设置与mIRC兼容。ChinaIRC（328kB）下载网址：http://home.jxdcb.net.cn/~newhua/ChinaIRC.htm



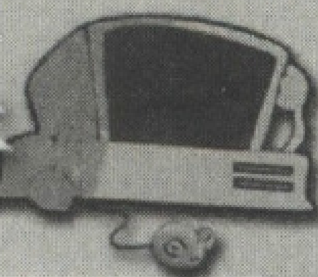
七. PcICQ

PcICQ由广州市电信局数据通信分局和广州佳都科技有限公司联合开发，历时一个多月，并于1998年11月15日由广州市电信局数据分局在视聆通上隆重推出“中文网络寻呼机”业务，为使其成为网上中文“文化社区”的纽带，在功能、界面优化及稳定性方面都做得比较好。使用本软件可以帮助你即时快速地在网络上联络朋友，了解朋友的在线状态，并可以实现以下功能：收发文字短信息(Message)；语音对讲机(NetVoice)；电子聊天室(打字聊 Chatroom)；传送文件包等。PcICQ目前版本为2.0beta，PcICQ（611kB）下载网址：http://www.pcicq.com/download.htm



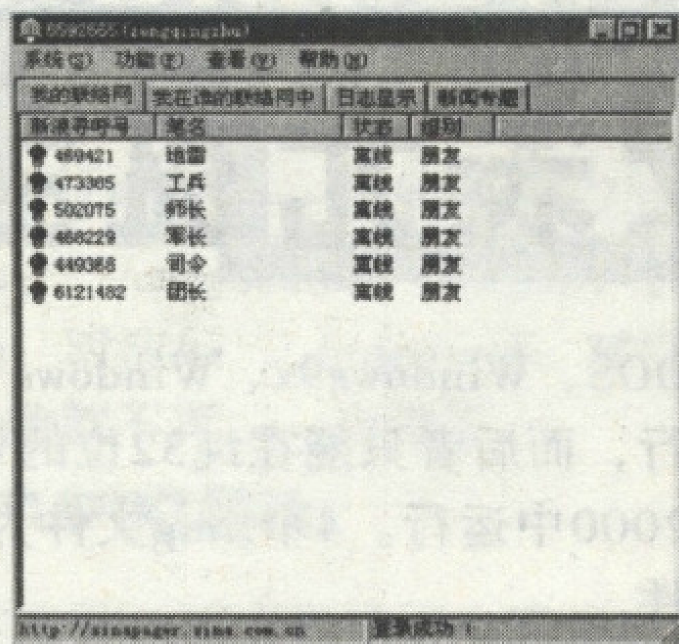
八. 新浪寻呼Sina Pager

新浪寻呼是由新浪网推出的网络服务，具有快



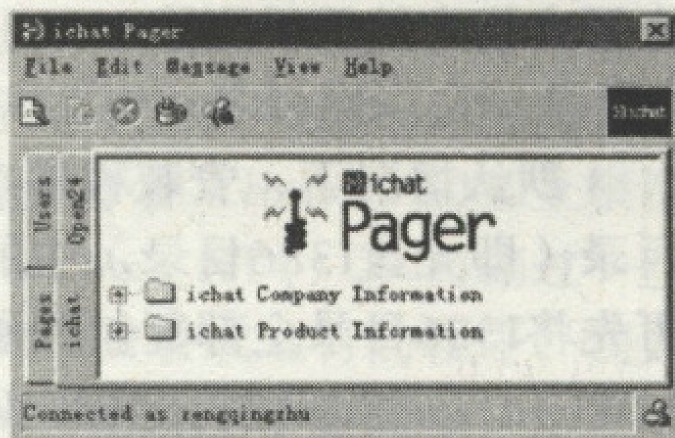
捷、高效、安全、全球漫游的优点，并且是全中文的操作界面，如图8，易于国人使用。

使用新浪寻呼首先要到新浪寻呼主页http：//sinapager.sina.com.cn注册。看完使用手册后，按“新用户注册”图标进行注册。在“新浪网注册填写表”中，依次填入笔名、密码、重输密码、主要电子邮箱及个人资料。填好后按“继续”按钮提交。如无误，你便可以在“注册成功”页面中发现你的新浪寻呼号码，并且还会收到一封确认E－mail，告诉你到哪一网址进行确认。进入“个人档案编辑”页面后，在这里你可以将已获得新浪寻呼的网友加入到联络网中，可以划分为朋友、同事、家庭成员等类别。在你联络网中的朋友就可以收发留言，与电话录音一样方便。下载网址：http：//sinapager.sina.com.cn。按首页中的免费下载图标，就可以下载最新版本的Sina Pager。新版本为4.2版，有GB、BIG5和英文3种语言版本，简体中文版为1041kB。下载后运行可执行文件，即可安装使用。它会自动安装到启动程序里，开机后即可自动运行。如果你还未到新浪网注册，选“首次登录”，否则，输入用户的寻呼机号码和密码。然后“登录”，成功后，你的联络网内容会在窗口中显示出来，它会标明你的朋友是否在线。



九．iChat Pager

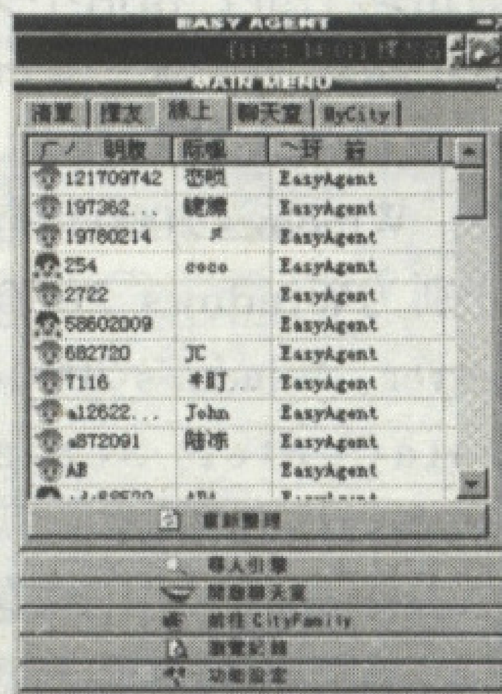
iChat是iChat公司推出的一个跨平台的网络寻呼机。不论从哪个角度讲iChat Pager都和ICQ有许多相似的地方。监视在线用户方面也可以像ICQ一样根据情况显示在线用户状态。在即时传递信息方面iChat Pager同样可以收发信息、文件和网址等，并能将收到的信息记录或者保留发给离线网友的信息。除了这些，iChat Pager特别提供了一个称为Quick Chat的聊天室，允许你邀请多个网友参与私人讨论。为了提高聊天速度，iChat Pager允许你预先设定一些字句来代表某种预定含义。



当你需要同MAC平台的使用者交往时，那么iChat Pager就成为了你的首选网络寻呼机。毕竟iChat Pager是为数不多的跨平台网络寻呼机中最出色的一个。下载网址：http://www.ichat.com/，当前版本为2.8，软件大小为2.72MB。

十．网络助理EasyAgent

网络助理可以当ICQ用互传信息，也可像CICQ一样在网络上将信息发给Call机。另外如自行设定好友清单，自订个人化机壳等功能一应俱全，更可开聊天室自己当室长，最重要的是全中文化界面。程序安装执行后，界面会要求输入在CityFamily中的ID（帐号）及密码，若你尚未在CityFamily网页中注册，请按界面中的申请钮，依循提示填写简单资料便可完成注册。和ICQ一样，一切都是免费的！网络助理（2.44MB）下载网址：http://www.easyagent.com



十一．Yahoo！Pager

Yahoo！Pager是类似ICQ的网络工具，能让你知道朋友是否在线，并相互聊天或互通保密信件。它是雅虎公司推出的即时信息服务系统，从众多访问雅虎网络门户站点的用户群中获得了巨大支持。最著名的是实时股市住处提醒功能，可以在你的股票下降或上升到一定限度时发出警告。另外，还支持在线语音交谈。Yahoo！Pager（877kB）下载网址：http://pager.yahoo.com



十二．Ding

Ding是Activerse公司推出的一款免费寻呼软件，是一种纯Java应用程序。不过，它不是那种在浏览器里运行的小程序，而是真实运行于Java环境的大软件。因此，系统资源占用率大得惊人。令人欣慰的是，Ding在性能上是一流的网上寻呼机。

（下转23页）

上海　周克勤

Windows 2000 Professional 中文版安装光盘全面剖析

随着Windows 2000中文版的正式上市，相信不少用户已在自己的电脑上安装了这个微软用于统一Windows 9x和NT的新操作系统，以体验其强大的稳定性、安全性、可扩展性和多功能性。Windows 2000共有4个针对不同应用领域的版本，分别为Windows 2000 Professional、Windows 2000 Server、Windows 2000 Advanced Server和Windows 2000 DataCenter Server。由于大部分用户使用的是Professional版本，所以笔者就此对Windows 2000 Professional中文正式版（版本号为2195）的安装光盘（以下简称为安装光盘）中的内容做一番剖析。对于RC2、RC1及各Beta版的用户，可能会略有差异，但大部分内容还是相同的。

安装光盘的根目录下共有7个文件和6个目录。

下面先介绍这7个文件及其作用：

1. Autorun.inf：自运行文件，使安装光盘在插入后自动运行安装程序引导用户进行安装。

2. Bootfont.bin：控制安装启动时的中文字体。

3. Cdrom_ip.5：用于在安装时认证这张光盘为合法正版的Windows 2000 Professional安装光盘。对于Server和Advanced Server其相应的文件分别为Cdrom-is.5和Cdrom-ia.5。

4. Cdrom-nt.5：也用于认证该光盘为合法正版的Windows 2000安装光盘。对于上述3个版本的Windows 2000，这个文件是相同的。

5. Read1st.txtL：版本发布说明文件，含有一些重要安装信息。

6. Readme.doc：Word文档，内有关于Windows 2000兼容性和安装后的注意事项，建议大家看一下。

7. Setup.exe：用于Windows9x、Windows NT下的安装文件，相当于I386目录下的Winnt32.exe文件。

根目录下共有BOOTDISK、DISCOVER、I386、SETUPTXT、SUPPORT、VALUEADD 6个目录。下面介绍其中的主要内容作。

一. BOOTDISK目录

此目录中Makeboot.exe和Makebt32.exe文件用于制作Windows 2000的启动盘，共需4张软盘。前者可在DOS、Windows9x、Windows NT和Windows 2000下运行，而后者只能在纯32位的Windows NT和Windows 2000中运行。4个.img文件为制作启动盘文件所需文件。

二. DISCOVER目录

双击此目录中的Default.htm文件，可用浏览器打开“Windows2000 Professional探索”，内有一些关于Professional中文版功能特点的简要说明，有兴趣的朋友可以看一下。

三. I386目录

这个目录中包含了几乎所有用于安装Windows 2000的源文件，大小有320M之多。其中Winnt.exe和Winnt32.exe为安装执行文件。前者用于在DOS下进行全新安装，后者用于在Windows9x、NT下进行全新或升级安装。需提醒大家一句，安装前一定要加载Smartdrv，不然光复制文件就可能要好几个小时。这两个执行文件都可带一些参数设置，下面就选一些常用的向大家介绍一下。

Winnt.exe的参数

1. /r：<指定目录名>

此参数可在安装时一起安装用户所指定目录（要包含在I386目录下）中的内容，如一些较旧的硬件设备可能不被Windows 2000自带的驱动程序所支持，那么我们可将其驱动程序所在的目录在安装时一并装入Winnt目录下。

2. /rx：<指定目录名>

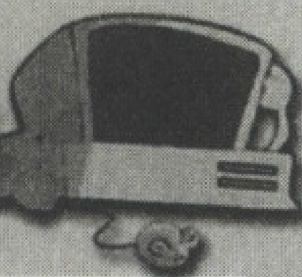
此参数与上述参数功能相同，只是在安装后将这个用户指定的目录删除。

3. /s：<路径名>

默认情况下，安装程序在安装时会调用位于当前目录（即光盘I386目录）中的众多安装源文件。我们可先将I386目录全部复制到硬盘上，再用此命令参数如Winnt /s:c:\i386进行定位，以加快安装速度。

4. /t：<分区名>

默认情况下，安装程序用C盘作为安装时临时文



件的存放空间，并在其上安装 Windows 2000。我们可用此命令参数进行更改，如Winnt /t:d: 。

5. /u: <应答文件名>

此参数可结合应答文件来实现无人看守的全自动安装。具体方法将在后文中介绍。

Winnt32.exe的参数

此命令的许多参数都与Winnt.exe命令的参数功能相同。如/copydir：对应/r：、/copysource：对应/rx：、/s：对应/s：、/tempdrive：对应/t：、/unattend：对应/u：，其他用得不多的参数就不再一一介绍了。

四. SETUPTXT目录

此目录包含2个文本文件，用于指导用户安装。

五. SUPPORT目录

此目录中的Hcl.txt文件中包含了所有已通过与Windows 2000兼容测试的硬件产品的列表，有近14000种。当然，并不是说不在此列表中的硬件设备就一定会与Windows 2000发生冲突，用户可到微软的网站查询最新的兼容硬件列表文件。

Windows 2000 的实用支持工具

此目录中还有一个Tools子目录。成功安装Windows 2000后，在Windows2000系统中执行Tools目录中Setup文件，可安装一组Windows 2000的支持工具。另外要说明的是，Tool目录中所带的支持工具共有49个，若我们使用默认安装只是安装了其中的12个。若是要使用其它的支持工具，可先在支持工具帮助文件中查看运行某一工具所需的文件，然后将相应的文件从Tool目录下的Support压缩包中解压出来。

安装完后，可在“开始菜单”→“程序”→“Windows 2000 Support Tools”→“Tools”中找到所安装的工具（如图1）。由于此套未经多语言标准化，所以即使是在中文版的Windows 2000中，此套工具中的大部分程序也都是英文的，这不能不说是一个小小的遗憾。考虑到篇幅及对一般用户的实用性，笔者选其中的几个向大家简要介绍一下。

1. Application Compatibility Tool（以下简称ACT，如图2）由于Windows 2000是一个新开发出的操作系统，所以目前有许多应用程序还不能在Windows 2000上安装或运行。这个工具就是用于在Windows 2000上模拟其它的操作系统（Windows 9x、NT4）,从而骗过一些原本不能在Windows 2000上安装或运行的程序，使其得以顺利安装或运行。ACT的使用十分简单，运行后点击界面中的“Browse”按钮来选择想要安装或运行的程序，然后在“Operating System”栏中选择想要模拟的操作系统后，点击“OK”按钮，如果顺利的话即可安装或运行了。如果程序还是不能安装或运行，那就再尝试选中界面下方“Disable Heap Manager on Windows 2000”（用于防止程序与Windows 2000的内存管理模式间的冲突）、“Use pre-Windows 2000 Temp Path”（用于禁用Windows 2000的临时目录）和“Correct disk space detection for 2-GB+ drives”（用于避免程序对Windows 2000磁盘空间的检测冲突）这三项中的一项或多项。如果程序与Windows 2000的不兼容性得以解决，我们还可选中“Make the above check box settings permanent”将解决方案写入注册表，以后就可不用先运行ACT而直接顺利运行原本与Windows 2000不兼容的程序。当然，ACT并不是万能的，也只是对部分不兼容程序有效。如果某程序实在无法在Windows 2000安装或运行，那只有等待其支持Windows 2000的升级文件或补丁了。

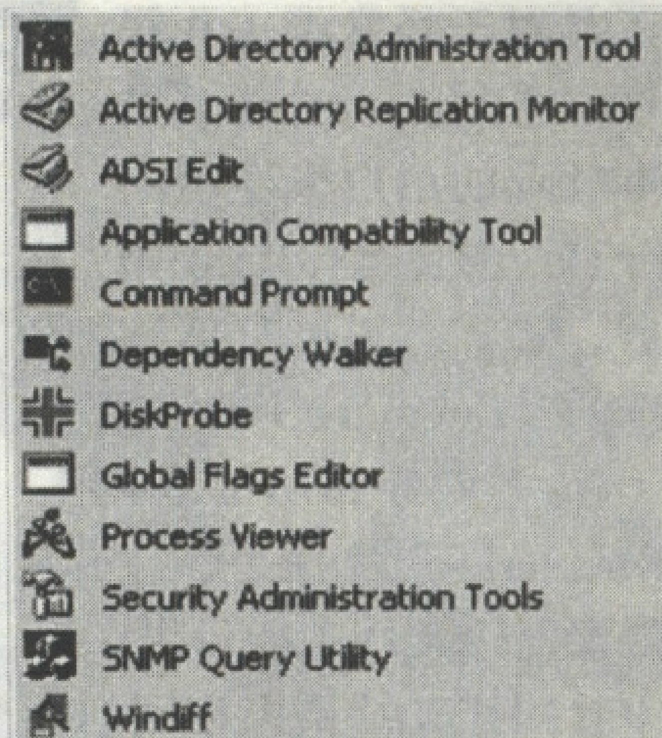


图 1

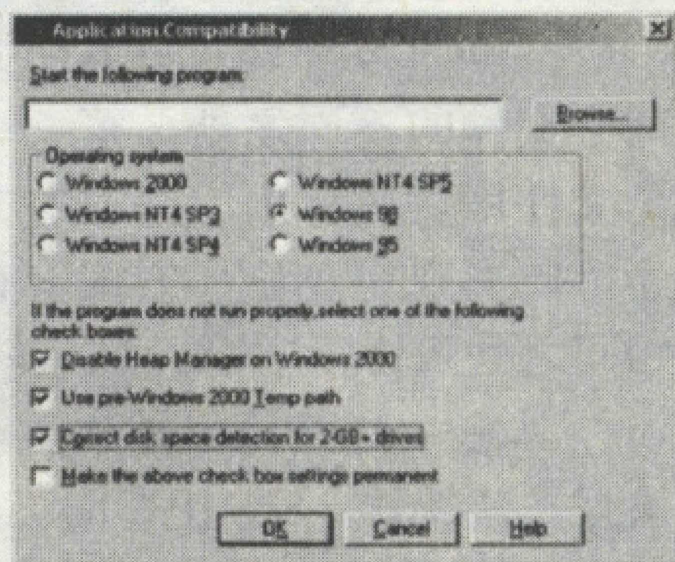


图 2

2.Process Viewer（如图3）这个工具用于查看本机或其他已互连的机器当前所有正在运行的进程和程序。运行Process Viewer后，默认显示的为本机的进程情况。我们也可在“Computer”栏中输入机名地址路径后，按“Connect”按钮来查看其它已互连的机器。界面左方的“Memory Detail”按钮分别用于对选中的进程或程序进行内存详细使用情况的查看；“Kill Process”按钮可将其终止。按“Refresh”按钮可进行刷新。此外，界面中还显示出了选中进程的有效处理时间、内存使用的优先级别、所使用的线程数及其优先级等内容，可供用户查看参考。

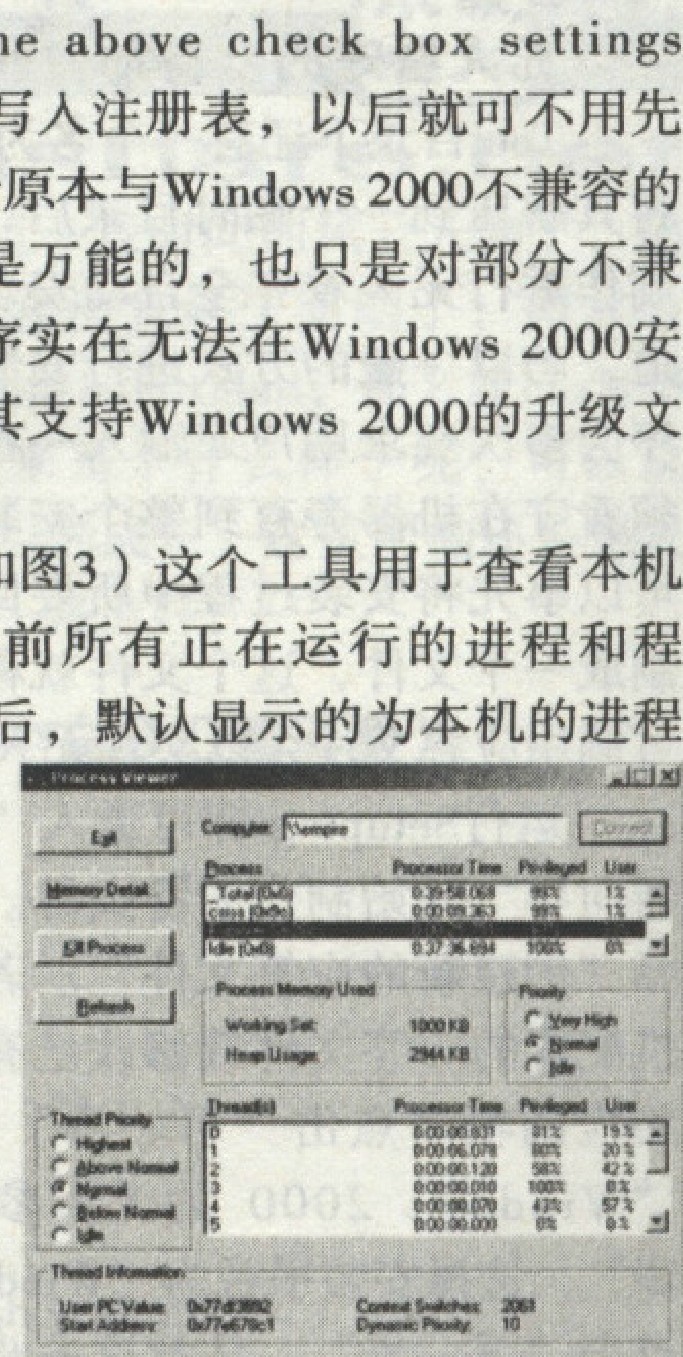
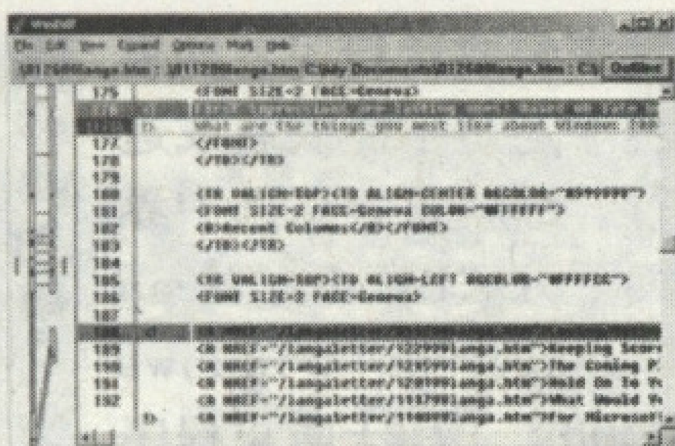


图 3

3.WinDiff(如图4)使用这个工具可对2个文件或2个文件夹中的文件进行ASCII码形式的比较，从而找出两者间的不同之处，并以显而易见方式标示出来。这一


图 4

工具对于经常编一些程序、手写html文件、文本处理的用户来说是十分有用的。运行WinDiff后，选择“File”菜单中的“Compare Files”（或“Compare Directories”）命令，在弹出的对话框中分别选择两个需要比较文件（或目录）后，即可在WinDiff的主界面中看到比较结果，相同的用黑色显示，不同的用红色显示。选中比较结果后，点击界面右上方的“Expand”按钮即可察看更为详细的比较结果。对于两个文件的不同之处，第一个文件用红底标出，第二个文件用黄底标出，并在左方标有相应的行号。我们还可以实现更改显示方式、查找、保存不同之处或是相同之处等许多功能，这里就不再一一介绍了。

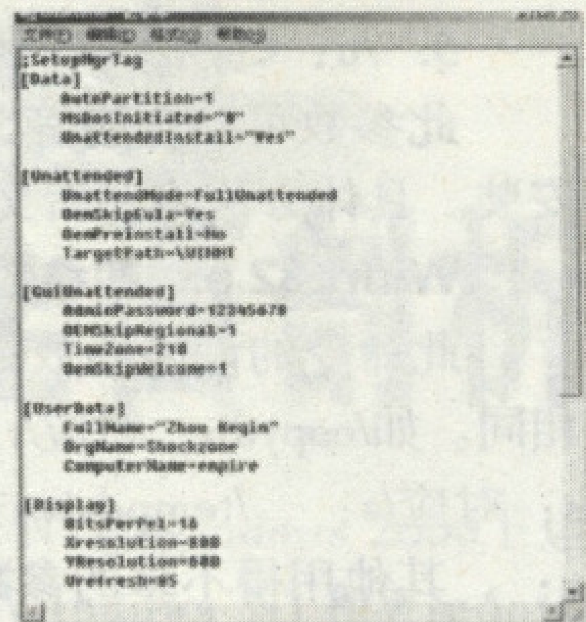
其它一些支持工具如活动目录管理工具、活动目录复本监视器、SNMP查询工具等对于注重网络应用的用户都有一定的实用价值。

无人看守的全自动安装

Tool目录下还有一个名为Deploy的CAB压缩文件，将其解压到一个临时目录后，其中的setupmgr可用于制作进行无人看守全自动安装时的应答文件。我们知道，若以一般的方式进行安装，在安装过程中安装程序会多次要求用户来输入一些设置信息，所以我们必须看守在机器旁直到整个安装过程结束。其实，用户可以事先将安装过程中所要回答的信息设置好，将其制成一个文件，这个文件就称为应答文件。安装程序可调用应答文件，以实现无人看守的全自动安装。

运行Setupmgr即可进入“Windows 2000 安装管理器向导”开始制作应答文件。点击“下一步”后，选择“创建新的应答文件”。若用户需要创建可复制本机配置的应答文件或修改已有的应答文件，则可选择相应的项。点击“下一步”后，选择应答文件用于“Windows 2000 的无人参与安装”。点击“下一步”，选择安装平台为“Windows 2000 Professional”。点击“下一步”，注意这一步是关键，一定要将安装时的交互等级设为“全部自动”。在接受Microsoft许可协议后，制作向导便正式开始要求用户填写或设置诸如名称、单位、计算机名、管理员登录密码、显示设置、网络设置、加入工作组或域、时区、拨号代码、语言支持、浏览器设置、系统文件夹名、网络打印机、安装完后的自动运行命令、用于一并安装设备驱动程序的分发文件夹等信息，最后生成名为“Unattend.txt”的应答文件。

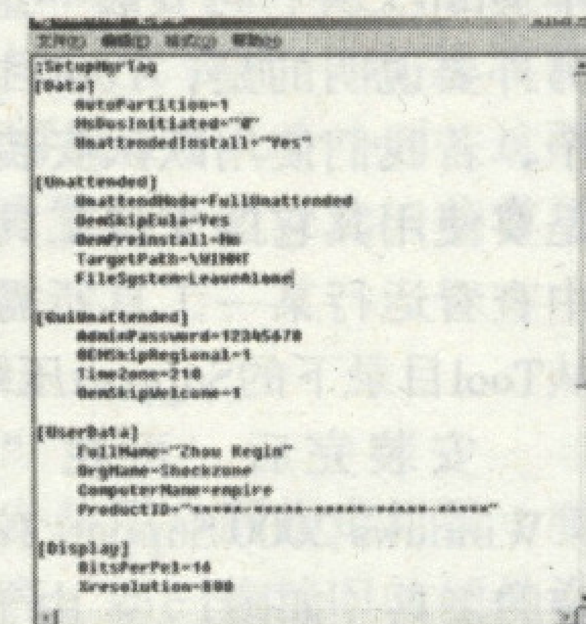
用记事本打开已制成的应答文件（如图5），我们可以看到刚才填写的内容都以一定的书写格式记录在此文件中。细心的朋友可能发现，制作应答文件时并没有要求用户输入产品序列号，我们需修改应答文件来手工加入，否则安装过程中安装程序会提示用户输入序列号，从而不能实现完全无人看守。加入产品序列号的方法为：在[UserData]项下加入“ProductID= ‘*****-*****-*****-*****-*****’”（不包括外层引号，这里的*应用实际序列号替代）。另外，我们可再在[Unattended]项下加入“Repartition=Yes”（不包括引号，或=No）来设定是否在安装时将原有分区全部删除后建一NTFS的新分区。在[Unattended]项下加入“FileSystem=ConvertNTFS”（不包括引号，或=LeaveAlone）来设定是将安装分区格式化为NTFS文件系统，还是保持不变。修改后的应答文件如图6所示。


图 5

最后说明一下应答文件的使用方法。

用户若是从硬盘上进行安装，可先将光盘中的I386目录复制到硬盘上，再将应答文件放入此目录中，并用/u:参数定位应答文件，/s:参数定位I386目录。如在DOS下可执行：Winnt /u:unattend.txt /s:d:\i386 /t:d:

用户若是从光盘上进行安装，可先在BIOS中设置为从光盘启动，并将应答文件改名为Winnt.sif后放到1张空白软盘中。将软盘插入软驱，从光盘启动运行后，安装程序若发现有应答文件，则会开始无人看守的全自动安装。若没有发现则以一般方式进行安装。


图 6

Deploy.cab中的另外2个可执行文件Sysprep.exe和Setupcl.exe的功能有点类似于Ghost，可用于复制出一台已成功安装配置的机器的信息，以便对其他相同配置的机器进行快速复制安装，这里就不再赘述了。

六.VALUEADD目录

此目录中有3RDPARTY和MSFT2个子目录，分别包含了由第三方和微软公司开发编写的程序和组件。但这些程序组件并未完全通过与Windows 2000的兼容性测试。VALUEADD.html为其说明文件。这里就不再详细介绍了，有兴趣的朋友可以自己试试。

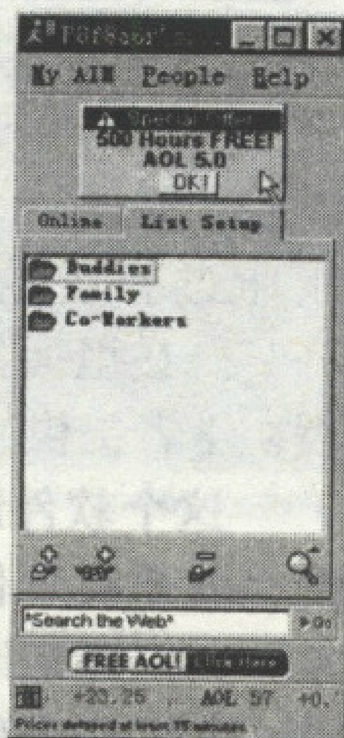
（上接19页）

在主界面中，你欲联络的所有网友均显示在一个列表中，但对于在线或不在线的网友则以不同图标显示。选中一个名字，就可利用鼠标右键菜单完成不同的指令，比如传送实时信息、共享URL、发出聊天邀请、传输文件等。而当收到网友信息时，则以不同图标区别不同的信息类型，如信封代表实时信息、一对嘴唇代表聊天邀请等。不过，与iChat Pager一样，Ding不会自动打开收到的信息，用户必须点选才能查看详细内容。此外也不同于ICQ，无法与已离线网友通讯。

它最有特色的功能是监视列表（Watcher List），通过列表可知道哪些网友已将你的名字列入他的跟踪名单，注视着你的在线状态。如果你不喜欢某人跟踪你，只要将此人的名字拖到“拒绝监视”名单上，他就无法得知你的在线状态了。Ding的另一个好功能是个人布告栏。它是一个小的编辑空白区，你可在这个区中键入一些告示类的信息供跟踪你的网友们阅读，比如“今晚11点上线”等。Ding的其它辅助功能还有：“跟踪者必须经你的同意才能将你加到他的跟踪名单”、“可搜索的在线网友资料库”等。当前版本为2.5、2740kB。下载网址：http://www.activerse.com/ding/dingintro.html

十三、AOL Internet Messenger

由AOL(Amcrica Online)所发展的网络聊天软件，功能与ICQ相似，目前是Netscape Communicator的标准元件，会一并安装。你只需到网站注册个人Screen Name，当你一上线，朋友AIM视窗的Buddy List就会显示你已在线并发出警示音乐，当你下线时对方也会知道。当你有事须暂时离开，可以按下“I'm Away”的Message，当朋友呼叫时就会知道你此时不在电脑前。另外，你也可以设定让任何人都可以呼叫或只允许特定人士呼叫。而AIM视窗中的Buddy List也可编辑群组清单，例如你可以将家人的AIM Screen Name放在“Family”群组中，朋友的放在“Buddies”群组中，方便分辨与呼叫对方。软件1.77MB，下载网址：http://www.ilike.com.cn/soft_chat/aolchat.html



本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第6期\BBX\下。

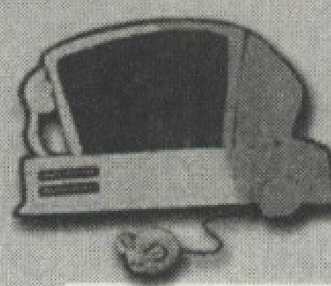
张小龙可以说是最近一段时间的风云人物了，前段时间说想去美国，现在消息终于明朗了，博大以1200万元收购了张小龙和他的FoxMail，那么就FoxMail这个软件来说，他的未来是个什么样子呢？可以说FoxMail伴随着阿楠这些年的成长，这里阿楠还是想祝福张小龙和他的FoxMail一路走好！

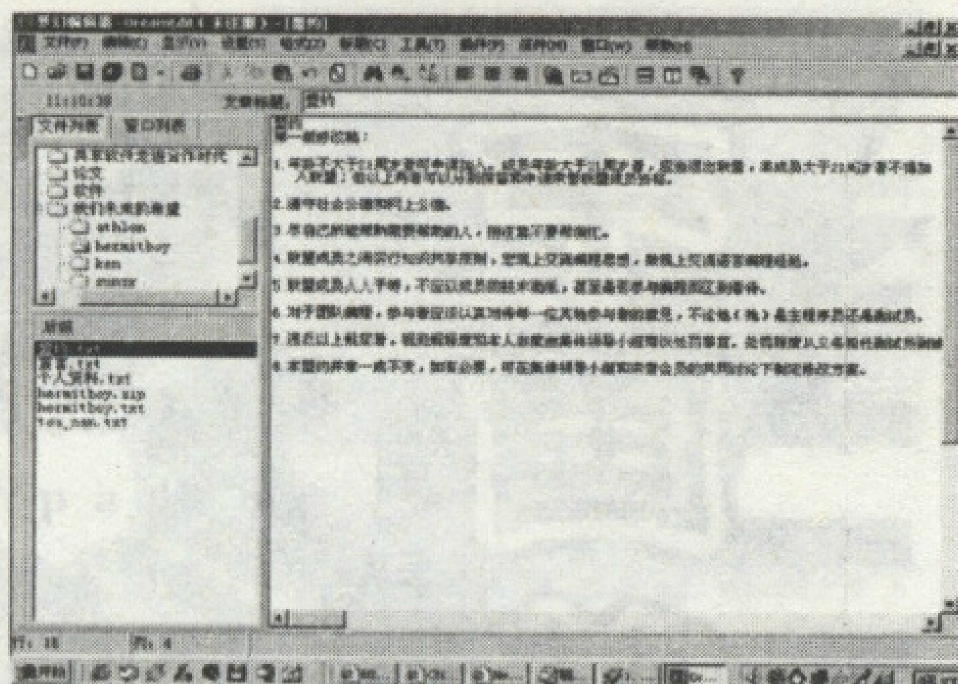
DreamEdit（中文梦幻编辑器）

版本：2.1.8
大小：600kB
性质：免费
类型：文档处理
评价：★★★★
作者：盛泉虎
主页：http://shengqh.yeah.net
下载：Http://61.128.193.60/coco/cnshare/ds.asp?softid=1109&durl=/dreamedit.zip

现在中文编辑器是越来越多了，阿楠在这几期也介绍了不少，但哪一款才真正适合你呢？这就要你自己去选了。今天为大家介绍的这款DreamEdit主要具有以下功能：

1、BBS灌水机





据作者说这是DreamEdit开发的初始目的。向BBS上粘贴大批量文件，特别是一本小说多个章节的时候，一篇一篇贴，实在是一种罪过。WWW方式粘贴往往有容量限制，也不方便。对于支持Mail Post的BBS用户来说，用DreamEdit灌水是绝对正确的选择。它可以大批量地同时向多个BBS发信（同时有5个进程工作）。

2、简单的Email收发器

它可以方便地从POP3信箱收取信件标题、接受信件到编辑区、在服务器端删除信件、把正在编辑的文章发给个人，并支持把多封信发给多个人。由于其主要目的是为了方便从一个BBS发信到自己信箱，再从信箱取出信，Mail Post到其他BBS上去，所以没有保存信件功能，但你可以通过保存文件达到这个目的。

3、功能强大的文本格式化工具

DreamEdit最引以为自豪的，就是拥有强大的格式化功能。它可以按照用户自己设定的“段尾标记字符”或者空行对文本分段并格式化为固定宽度的文本，同时可以设定避头尾字符。可以选择段间是否空行、是否进行全角→半角的转换、是否进行字符串替换、是否纠正单引号和双引号的匹配、每行行首是否空固定格数等。同时，它还可以进行大小写、全半角转换以及GB码和Big5码的转换。

4、富有新意的HTML模板格式

对于编辑区内的文本，可以选择固定的HTML模板，用它替换模板内的[TEXT] 标签，同时可以设定其他需要临时添加的标签，并可以按照GB码或Big5码方式保存HTML文件。当网站上很多文件的格式基本相似，只有几个变量不同时，用DreamEdit的HTML模板可以省下你很多时间。

5、支持扩充能力强大的PlugIn程序

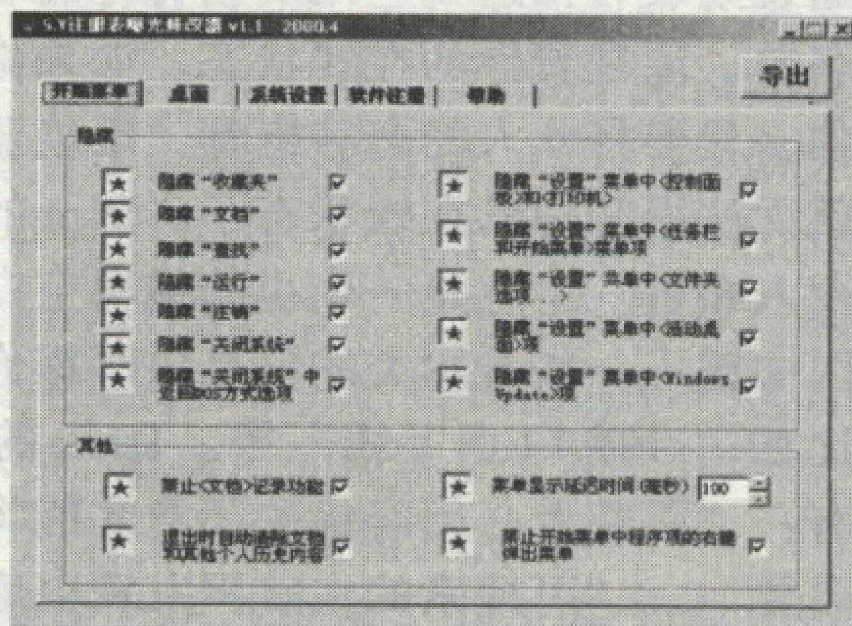
DreamEdit最新功能：支持用户自己编写PlugIn程序，对编辑窗口的文本进行各种用户需要的操作。

看了这个软件介绍给人的第一个感觉不像是文本编辑器，倒像一个专门针对BBS而设计的软件，正是在众多网友帮助下，作者才不断完善自己的软件，使大家终于看见了今天这个版本，希望大家用此软件之后可以给作者多提宝贵意见。

S.Y注册表曝光修改器

版本：1.1
大小：21kB
性质：免费
类型：系统工具
评价：★★★★
作者：S.Y
下载：http://www.cnvnet.com/download/d/SYRegEdit1.1.zip

现在的注册表修改软件简直是太多了，几乎使用每个软件都非常简单方便。可是在优化了注册表的同时，我们又怎么能知道到底软件更改了哪些文件，为什么要更改这些文件？今天为大家带来的这款名字叫做“S.Y注册表曝光修改器”的注册表修改软件，就是弥补上述缺点的软件。



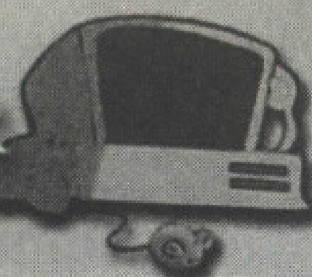
这个软件最大的特色就在于“曝光”这两个字上，它与其它注册表修改器的不同之处在于它本身并不直接对注册表进行读写操作，而是通过导出的注册表文件(SYReg.reg)对注册表进行间接操作，避免了由于编程上的失误而导致直接破坏注册表的严重后果。使用者既可以用导出的注册表文件来修改注册表，还能通过查看这个文件的内容来了解注册表的“内幕”。在里面作者把每一条都作了注释，这就给注册表初学者提供了一个非常好的学习环境。

这个软件还沿用着其他注册表修改软件的优良传统，就是在软件的使用上是“简单，再简单，非常简单”，但还是请大家注意以下几点：

1.启动本软件后只要在红星上点一下，使它变成蓝星，就表示你激活了这个选项，这样导出的注册表文件才会有内容。在复选框中打勾表示“是”，去掉表示“否”，缺省为打勾。如果遇到后面的勾是灰色的，则表示导入注册表后无法恢复，例如在“软件注册”中的选项都不能恢复。

2.双击导出的注册表文件，然后选择“是”，就完成了修改注册表的工作。SYReg.reg将存放在你的桌面上，文件名和位置暂时不能更改。

3.如果你要查看SYReg.reg的内容，只要对它单击



右键，在弹出的菜单中选择“编辑”就行了。里面的每一条都作了注释，有兴趣不妨看一下，来个“知其然知其所以然”。

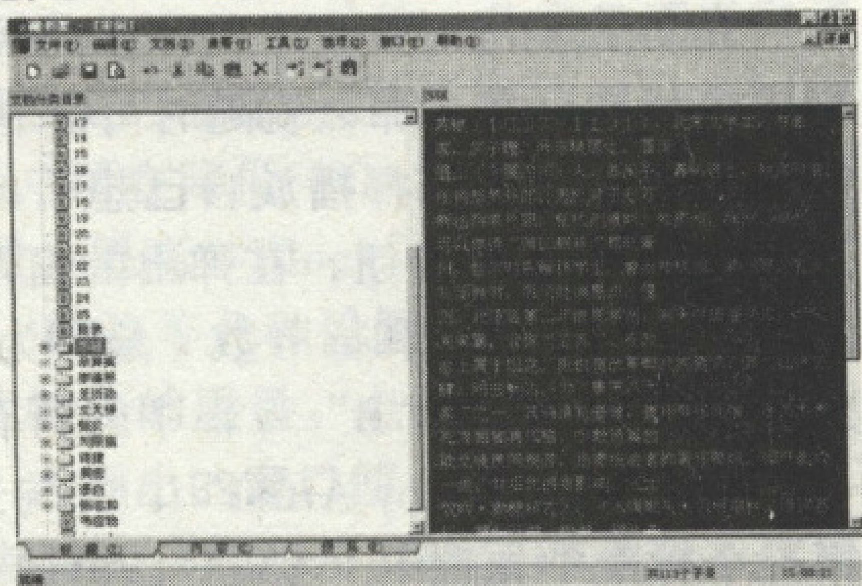
4.注册表选项经修改后需要重新启动Windows才能生效。

最后阿楠还想补充两句：这个软件是一个绿色、免费、实用小软件。虽然是免费软件，但作者仍会对它进行不断升级，而且作者也保证它将是终身免费的。

藏书架

版本：V3.4.12.195
大小：1069kB
性质：自由
类型：收藏管理
评价：★★★★
作者：向炜兴
主页：http://shelf.533.net/
下载：http://ilike.myrice.com:8080/cgi-bin/dl.pl?url=ftp://ftp.cq.ilike.myrice.com/soft/soft_shoucang/bookshelf.zip

我想我们这些电脑爱好者每天由于工作和学习的需要都要和各种各样的资料打交道，这种资料可能是TXT文件，也可能是HTML文件。当一开始资料很少时，我们建立一个文件夹就搞定了，可是随着信息越来越多，资料也就越来越多了，寻找起来非常麻烦，不是一两个文件夹就可以搞定的，特别是急需时，那可真是让找的人“欲哭无泪”呀。

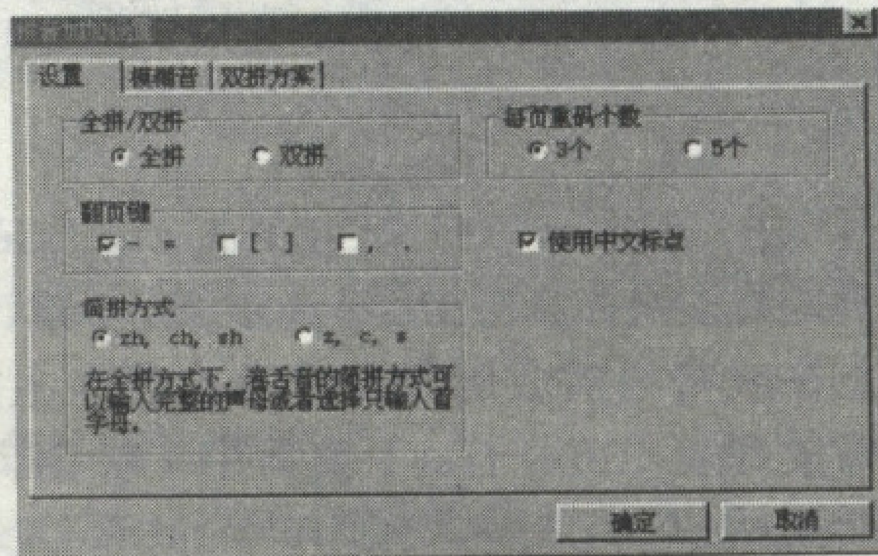


当我一看见这个软件的时候就有一种亲切感，它终于解决了我们面对大量资料的烦难。“藏书架”是一款优秀的国产共享软件，在使用上极其方便，而且功能非常丰富，集合了文件阅读、文件编辑和文件管理等众多功能。“藏书架”所生成的每一个藏书架文件中都可以包含几十甚至上百篇文档，文档中可以包含文本、图片、声音、动画或视频等文件。书架中每个文档都可以由用户自己编辑详细的属性说明，书架中的文档可以阅读、可以智能分段、编辑、压缩、分割和合并。“藏书架”适用于各类像我一样与大量资料打交道的人，程序员、网虫、文学爱好者、游戏玩家、商务人员、管理人员、设计制作人员等等。我相信你也一定可以用得上。

拼音加加

版本：v2.0
大小：864kB
性质：免费
类型：输入法
评价：★★★★★
作者：北京六合源软件技术有限公司
主页：http://www.6h.com.cn/
下载：http://www.6h.com.cn/PyjjSetup.exe

用计算机的人都知道，中文与英文相比确实存在着某些不利因素，就拿汉字录入来说吧，也是经过国人的一番奋斗才取得了今天的成绩。王码五笔字型的出现可以说是中文汉字输入的里程碑，接着是百花齐放的各种汉字输入法，就连微软也凭智能拼音挤了进来。现在大多数人都在用智能拼音和五笔输入法，可是在互联网时代，我们经常遇到这样的困扰，当需要输入网址或邮箱等英文字母时，我们不得不将输入法切换至英文。如今我们有了拼音加加，终于不用再进行频繁的切换了。



拼音加加由北京六合源软件技术有限公司出品，全面继承了各种拼音输入法的长处。支持全拼、双拼、简拼、声母拼词、立即造词、频度调整、模糊音设置等等。支持Win95/98/NT以及Windows 2000；支持GBK大字符集。无需切换，直接混合输入中英文，在汉字输入状态即可输入网址或邮件地址，可以直接输入沪深股市的股票名和代码，上网者倍觉自然流畅。还有精心设计的三重码技术，辅以左右Shift键选择重码，彻底突破了拼音输入的瓶颈。据六合源工作人员透露，5月份五笔加加也会上传至网站供大家下载，到时用五笔的人也可以享受这份愉快的心情了。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第6期\BBX\下。

MusicMatch Jukebox

上海 周克勤

MusicMatch Jukebox (以下简称MJ)是由MusicMatch公司出品的一款功能十分强大的音乐文件播放、管理、制作软件。从4.0到4.5再到5.0，MJ的每一次版本升级，不但在功能上有不小的增强，而且以全新的界面样式使人耳目一新。目前，最新5.0版本的MJ已集播放、录音、MP3制作、音频格式转换、全面的曲目管理、CD-R直接刻录、网上视听等诸多功能于一身。

首先，来看看最基本的播放功能。MJ可以支持播放的音频文件格式包括：mp2、mp3、wav、cda、wma、m3u、pls。我们可以在“Option”→“Settings”→“General”选项卡中设定是否将MJ设为某些音乐格式的默认播放器。所有正在或将要播放的曲目都会出现在主播放窗口右方的播放列表（Play List）窗口中（如图1），我们可以用“Option”→“File”菜单中的Open命令、播放列表窗口中的“Open”按钮或直接以拖拽的方式将所需的曲目放入播放列表中。另外，播放列表窗口中的

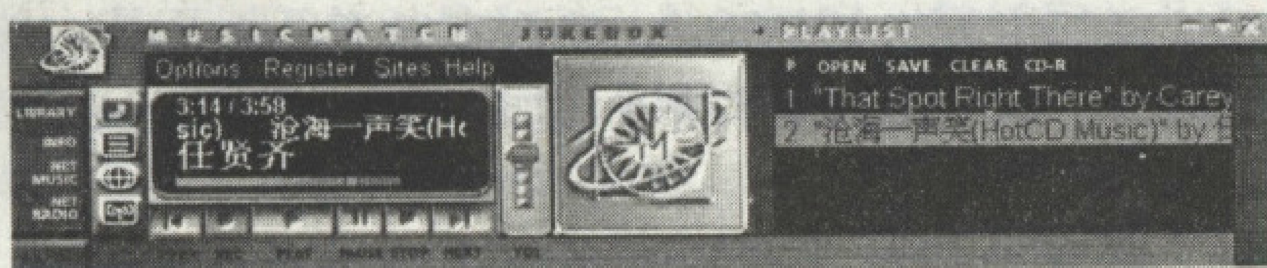


图 1

“Save”按钮和“Clear”按钮可分别用以保存或清除当前的播放列表。在“Option”→“Player”菜单的子菜单中可设置播放顺序的方式：1. 按播放列表中自下而上的顺序；2. 按原来CD唱片中的顺序；3. 随机顺序。对于播放MP3，还可以设置均衡器（Equalizer）来控制各频段的音量输出，以达到最好的效果。

下面，着重向大家介绍MJ中最为全面、强大的两个功能：曲目管理和录音制作。

1. 曲目管理

曲目管理可在播放主窗口下方的Music Library窗口（如图2）中进行。若没有看到此窗口，那么请在“Option”→“View”菜单中选中“Show Music Library”。窗口上方共有“Add”、“Delete”、



图 2

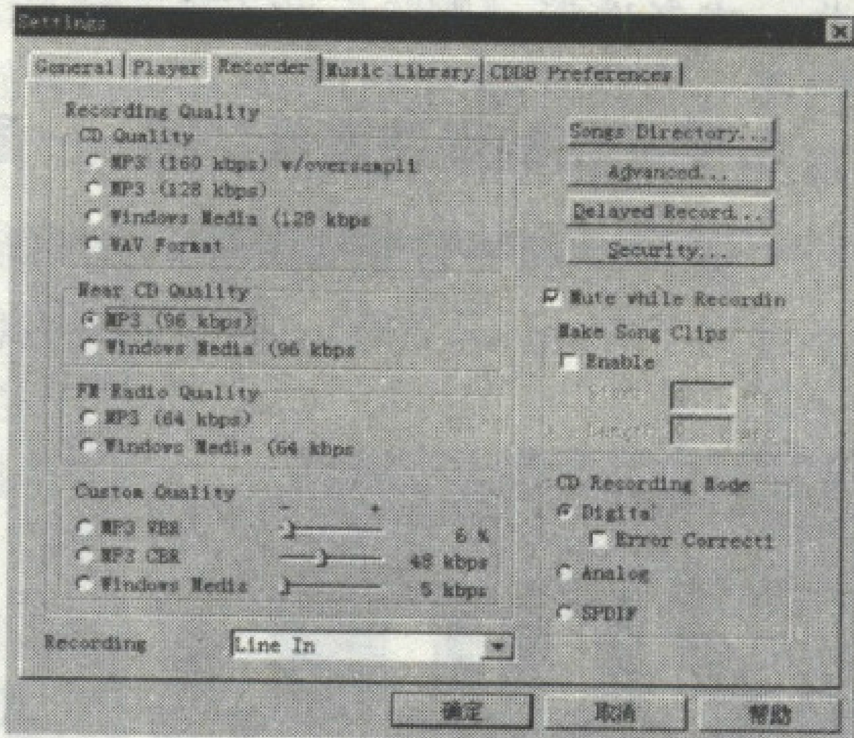
“Tag”、“Find”和“Auto DJ”5个功能按钮。其中“Add”和“Delete”按钮分别用于向下面的曲目列表中增加或删除曲目。选中列表中的某一曲目后，点击“Tag”按钮，在弹出的窗口中可对此曲目添加诸如曲名、演唱者、专辑名、歌词、注释等文本信息，可按类型、曲度、曲风、评价等多项指标对其进行分类；另外，还可点击“Add Art”按钮来加入一张Bmp格式或Jpg格式的说明图片，此后每当播放这首曲目时，所对应的图片便会出现在主播放窗口中部（默认时为MJ的自带图片）。对曲目添加的注释和分类信息会出现在管理窗口的列表中。我们可在“Option”→“Setting”→“Music Library”选项卡中选择此列表中所显示信息栏的数量（最多为7项）以及各自对应的内容。点击“Find”按钮可进行对已有曲目的搜索查找。

假如我们已对硬盘中的许多曲目用“Tag”按钮进行了注释和分类。那么就随时可以利用MJ的Auto DJ功能来十分方便地选择播放自己想听的曲目。方法为：点击“Auto DJ”按钮，在弹出的窗口中设定进行选择的标准（Criteria）和标准数（最多为3）。例如，我们想听“A”歌手的“B”专辑中的所有曲目，只需在第一个标准中选择“by Artist”，并勾选“A”歌手；在第二个标准中先选中“And”，再选“from Album”并勾选“B”专辑。又如我们想听“C”专辑中除快歌以外的所有歌曲。只需在第一个标准中选择“from Album”并勾选“C”专辑名；在第二个标准中选中“And Not”后，再选“by Temp”并勾选“Pretty fast”。一切选择完后可按下“Preview”按钮进行预览，最后按“Get Track”按钮即可自动将符合选择条件的曲目加入到播放列表中进行播放。

2. 录音制作

MJ的录音功能也非常强大，支持从CD光盘输入、声卡Line in 输入以及麦克风输入等录音方式。由于MJ支持录音后直接生成mp3文件，所以这就使我们制作mp3变得十分方便。

关于录音的功能各项设置可在“Option”→“Setting”→“Recorder”面版中（如图3）进行。可设定的功能非常多，就此选一些主要有用的讲一讲。用户可自行设置mp3文件的采样率（kbps）。当然采样率越高音质越好。但未经注册的MJ最高只允许使用96kbs的采样率，而且只能以CBR（均速采样）的方式录制。注册后，用户可以使用更高的采样率和VBR（自动调速采样）的方式录制，从而获得更好的音质。我们也可以截取CD中的某一段来制成mp3文件。方法是选中“Make Song Clips”下的“Enable”项，并在“Start”和“Length”项中分别输入开始时间和片段长度即可。

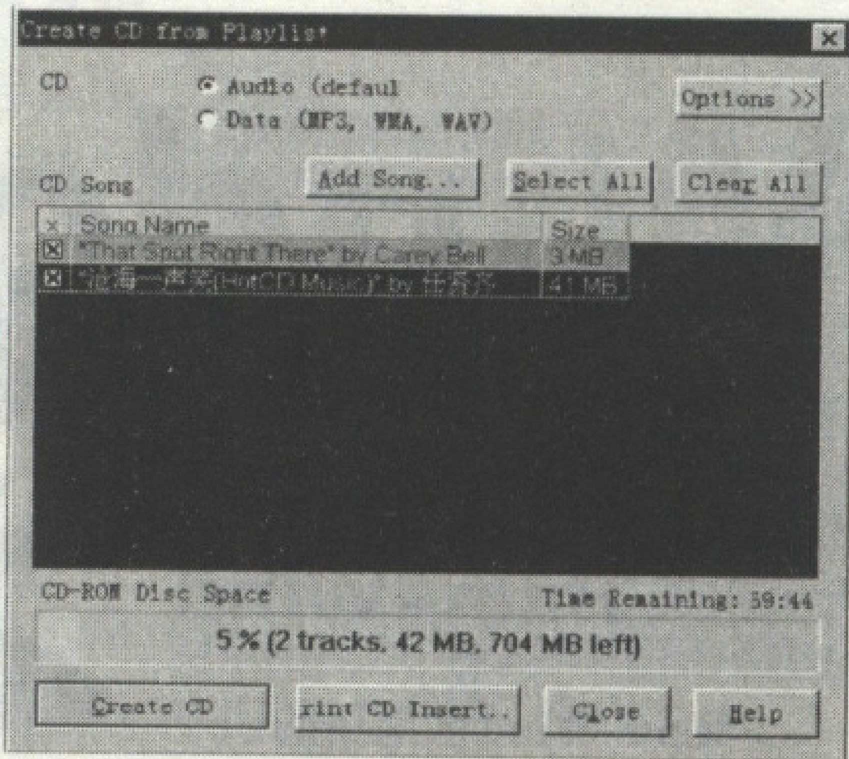

图 3

“Recorder”面板的右上方自上而下还有4个功能按钮。点击第一个“Song Directory”按钮，在弹出的窗口中可设定录音生成文件的保存路径及命名方式。点击第二个“Advanced Recording”按钮，在弹出的窗口中可设定对录音文件进行淡入（Fade in）、淡出（Fade out）、去除两首曲目间的静音间隔（Track offset）和音量标准化（Normalization）。另外，此窗口还提供了一些选项，用以解决由于机器配置低而使在录音制作中产生的问题，用户可在降低“DAE Speed”的值、打开“Multipass”项、提高“Block”、“Overlap”或“Max_Mismatch”的值等几种设置方法中进行选择，来提高录音及格式转换的质量。点击第三个“Delayed Recording”按钮，在弹出的窗口使“Active”项有效，并输入开始和结束时间日期后可实现定时录音。这里需要提醒大家的是，定时录音是针对声卡输入（Line in）录音方式的，且输入的日期时间格式要为mm/dd/yyyy hh:mm:ss，时制为24小时制。点击第4个“Security”按钮，在弹出的窗口中可输入一些关于制作的音乐文件的版权信息。当按需要对录音设置进行设定后，按下“Recorder”面板中的录音按钮即可开始录音。对于将CD唱片中的歌曲直接录制成mp3文件，MJ的处理速度还是比较快的。

除了以上两个主要功能以外，MJ还有其他一些实用的功能。下面向大家一一介绍。

3. CD-R刻录

CD-R刻录是MJ在其5.0版本中新加入的功能。选中播放列表（Play List）中的曲目（wav格式或mp3格式）后在其右击菜单中选择“Create CD from Playlist”命令或直接从“Option”菜单中选择“Create CD from Playlist”命令即可进入CD-R刻录窗口。（如图4）刻录类型有两种：“Audio”类型用于制成普通的CD唱片，可在一般的CD播放机上播放；“Data”类型制成的光盘中，所有的音乐文件将保持原有的格式，所以不能在一般的CD播放机上播放。点击“Option”按钮，在弹出的窗口中可设置刻录前是否进行测试、是否使用缓存及其大小、刻录速度（建议使用低速刻录，以保证刻录成功率）、刻录完成后是否发出声音提示、刻录完成后是否自动弹出光盘、对于“Audio”类型是否在两首曲目间插入两秒钟的静音间隔、是否使用硬盘上的临时文件存放空间。用户可在上述项目中按需要进行选择。最后，按下“Creat CD”按钮即可开始刻录。


图 4

4. 网上电台及音乐收听

如果你已连上网，点击主播放面板左方的“Net Radio”按钮，经过几秒钟的连接后，即可在电台窗口中选择一个特定的电台进行收听。点击主播放面板左方的“Net Radio”按钮后，可从英特网上选听自己喜爱的曲目（如图5）。

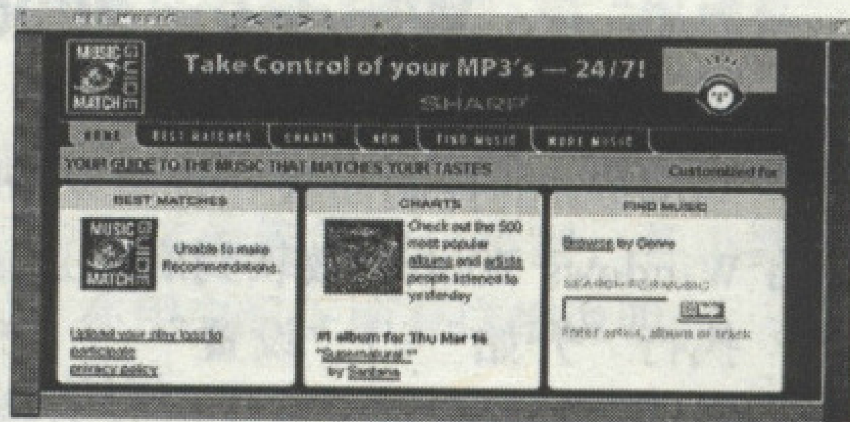


图 5

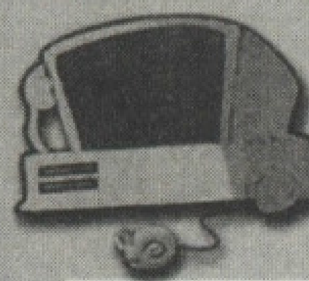
5. 音频格式转换

选择“Option”→“File”菜单中的“Convert”命令，即可将所选的曲目进行wave到mp3或mp3到wave的格式转换，十分方便。

MJ的主要功能就向大家介绍到这里，如果你对MJ这么多的实用功能早已心动，那就赶快装一个MJ试试吧，一定不会让你失望。

下载网址：http://soul.musicmatch.com/distributors/beta/mmjb50118.exe

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第5期\BBX\下。



前面2部分，我们详细讲述了一些Windows 2000系统功能，其实还有一个功能是Rain-Wind特别欣赏的，即命令提示符（也就是以前Windows 98的MS-DOS方式）。不要说我没有追求，还在怀念MS-DOS。其实，我欣赏的是Windows 2000命令提示符的可变性。执行“开始”→“程序”→“附件”→“命令提示符”，然后用鼠标右击命令提示符标题栏，选择“属性”，你会看到命令提示符属性窗口。不要说和Windows 98下的MS-DOS属性相同，其实相差甚远，我最倾慕的就是“颜色”设置，我可以在这里设置屏幕背景色和字体颜色，这样你的“MS-DOS”就不再是黑底白字了。怎么样，羡慕吧？

Windows 2000之步步为营（三）

黄桷树工作组

Rain-Wind

Rain-Wind感觉写的引子已经不像引子了，呵呵……还是让我们来看看这次你会学到什么吧。

第三步：控制面板——随心所欲控制Windows 2000

Windows的控制面板一直是Windows的控制中心，到了Windows 2000，微软到底在这里又捣制了些什么呢？执行“开始”→“设置”→“控制面板”，且让我们仔细来看看它都包含了些什么特殊功效。

1. 让电脑自律——任务计划

记得在Windows 98中这个功能叫计划任务，到了Windows 2000，改个名字就成了“任务计划”。打开该文件目录，你可以看到“添加任务计划”的按钮。点击后看到“任务计划”的向导，按照提示操作，在如图1的操作窗口中，选择要计划执行的程序，也可以通过“浏览”命令添加其它的程序。在下一个窗口中选择该程序执行的时间，然后再继续设置具体的时间。按照要求输入管理员密码或者当前操作员的密码，点击“完成”。这下，Windows 2000将在预定的时间执行预定的程序。当然，你可以在任何时候使用鼠标右键单击它选择“属性”对其进行修改，或者选择“删除”将其剔除。

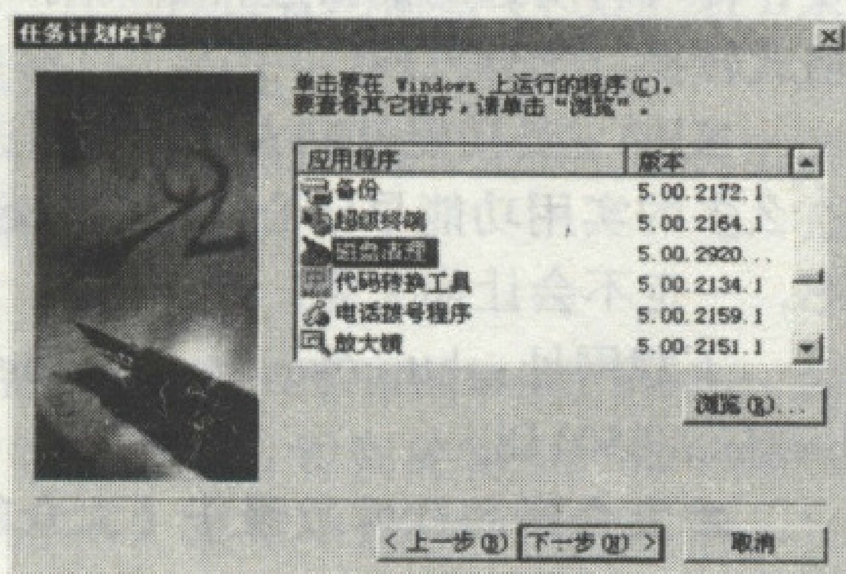


图 1

2. 更完善的硬件管理功能——添加/删除硬件

硬件管理一直是Windows用户忧虑的一个方面，不过到了Windows 2000，据说其对7000多种硬件设备都可以支持，而且提供了更完善的管理功能——添加/删除硬件。删除硬件！没有听说过吧，在Windows 98里，我们可能只听说过添加新硬件，还没有听说过删除硬件，那么就听我慢慢道来。

（1）添加/排除设备故障

当我们需要添加新的硬件设备或者目前现有硬件设备发生不能驱动和工作故障的时候，我们就可以使用“添加/删除硬件”中的“添加/排除设备故障”来诊断或者添加新设备。依次执行“添加/删除硬件”中的“添加/排除设备故障”，在弹出的窗口中可以诊断当前硬件的错误，也可以添加新的硬件（如图2），你所需要做的仅仅是按照向导提示进行操作即可。

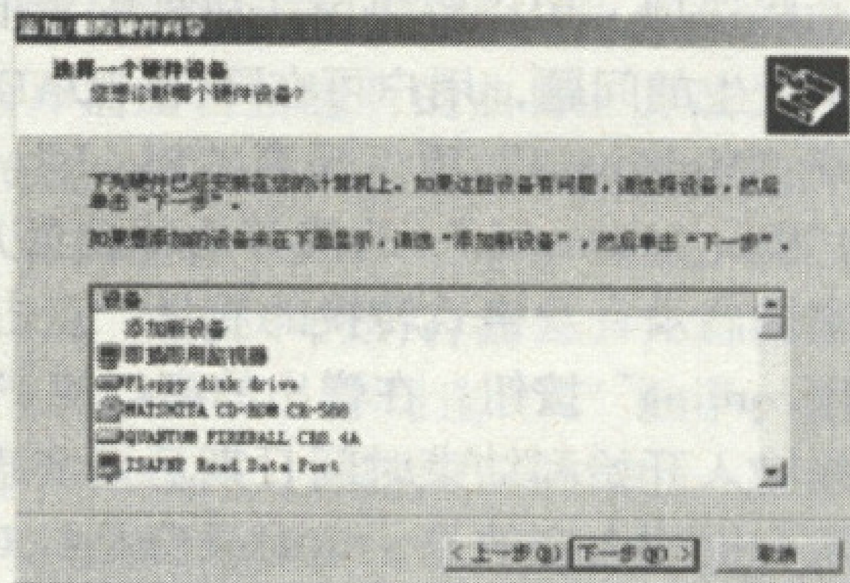


图 2

（2）卸载/拔掉设备

你可以依次执行“添加/删除硬件”中的“卸载/拔掉设备”将当前设备卸载或者临时拔掉。你可以选择“卸载设备”将此设备完全卸载（删除该设备的驱动程序），也可以选择“拔出/弹出设备”临时禁用该设备（不删除设备所需要的驱动程序）。这个功能为我

们这些经常拆卸硬件的DIY发烧友提供了极大方便。

3. 更完善的程序管理功能——添加/删除程序

添加/删除程序的功能想必Windows 98的用户已经对其相当熟悉，可是Windows 2000的添加/删除程序在原有Windows 98基础上做了相当大的改进。

（1）更改或删除程序

功能类似以前Windows 98的添加/删除程序，不过在功能上有所提升。你可以点击图3中的任何一个要删除的应用程序，在该程序的下拉菜单中你可以看到程序占用的磁盘空间、使用频率、上次使用时间等等各个方面的信息，点击旁边的“更改/删除”按钮，就可以调用该程序自己附带的删除程序将程序清除。

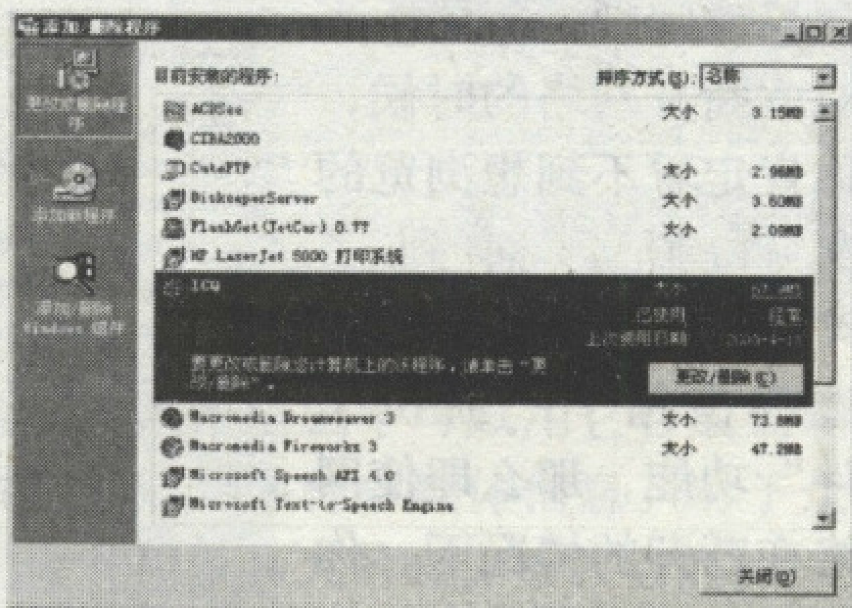


图 3

（2）添加新程序

使用该命令，你可以为Windows 2000提供另外一种安装Windows系统程序、其它程序或者驱动程序的方法，你可以使用“光盘或软盘”命令添加任何外加的程序，也可以使用“Windows Update”命令升级当前Windows 2000（如图4）。

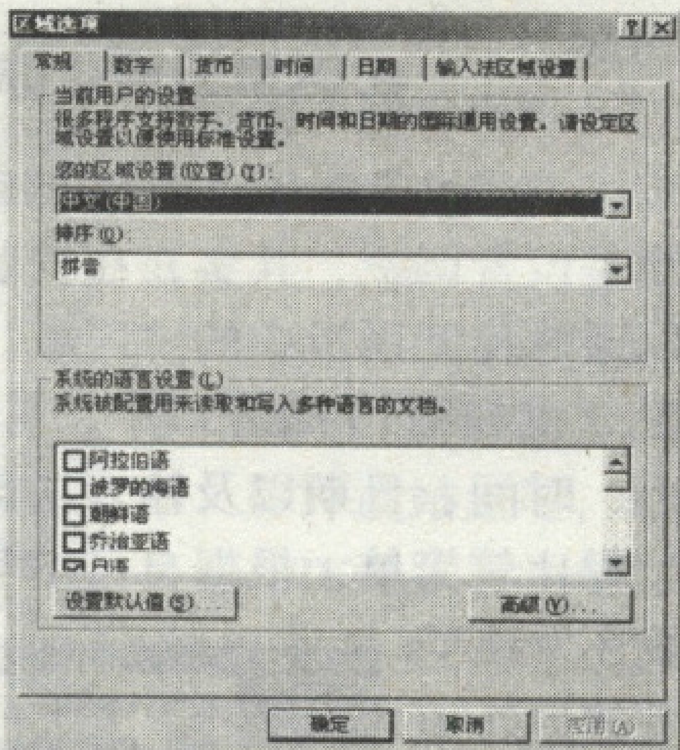


图 4

（3）添加删除Windows组件

记得以前使用Windows 98的时候，总喜欢使用删除Windows组件的方法为Windows 98减肥，将自己用不到或者认为无用的组件删除，可是到了Windows 2000中，这个功能好像只有添加而舍弃了删除（如图5）。想想在安装Windows 2000的过程中已经没有了像Windows 98安装过程中的自定义过程，现在又来了一个不能删除不需要的系统组件。垄断么？不得而知。

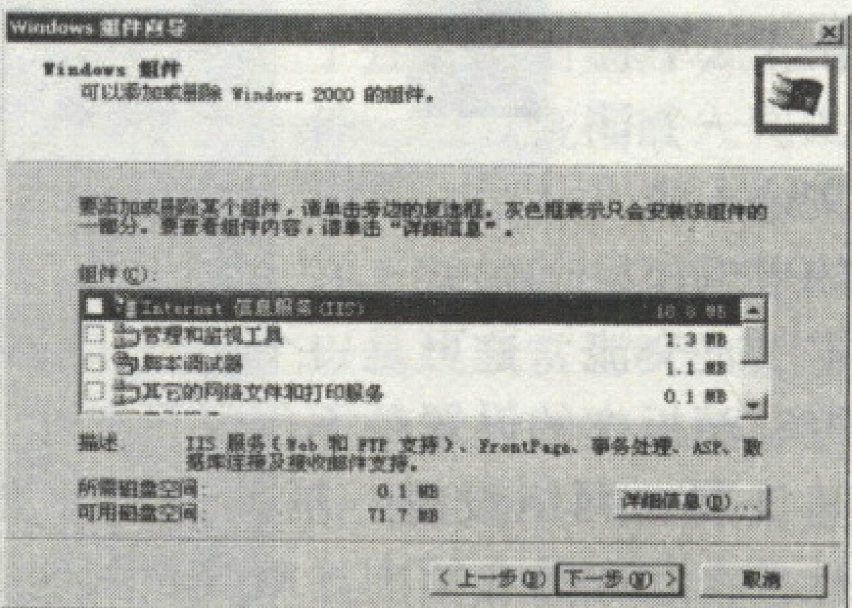


图 5

4. 完善的安全机制——用户和密码

Windows 2000是基于NT架构之上，正如微软宣称的那样，其安全性能得到了很大提升。因为我们使用的是个人版本的Windows 2000，所以，在这里我们讨论的安全机制仅仅是本机用户。

（1）添加/删除用户

大家都知道NT系统中不同的用户可以享有不同的处理权限，那么设置用户在Windows 2000的安全设置中就显得尤为重要。在图6的窗口中将“要使用本机，用户必须输入用户名和密码”选中，然后点击下边的“添加”按钮，按照提示进行操作，选择用户名称和密码，然后选择用户类型（建议选择标准用户），一切都非常简单。要删除该用户，选中它，然后点击“删除”按钮，该用户就被删除了。

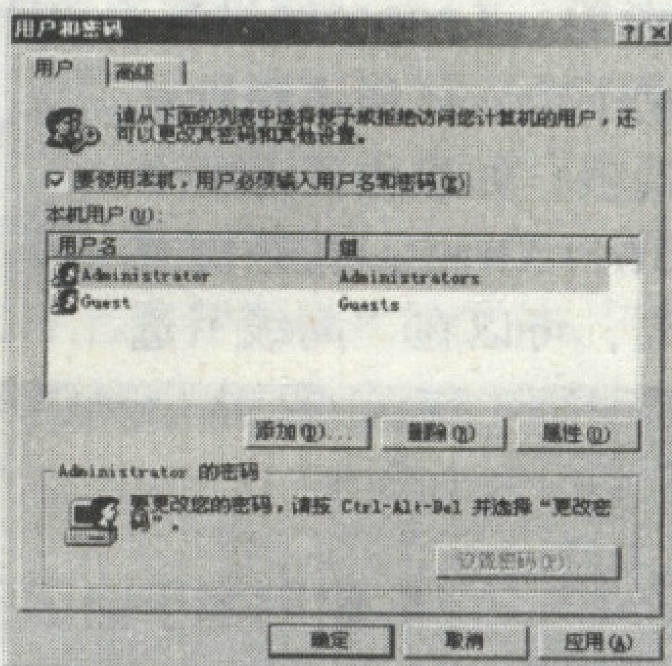


图 6

（2）更改用户属性

创建了用户，有的时候想更改它的权限、名称以及说明文件，怎么办？首先，选中该用户，点击“属性”按钮，在弹出的窗口中有“常规”和“组成员”选项，在“常规”中你可以设置用户名称和说明，在“组成员”中，你可以设置用户的类型，例如设置为标准用户、受限用户、其他等等用户类型，各个用户类型的权限不相同，在用户组下面有详细说明。

（3）更改用户密码

当我们日益强调安全机制的时候，众多的管理者提醒我们一定要经常更改密码，这是最直接最有效的安全管理。选择要更改的用户名（Administrator除外），点击“设置密码”按钮（当然，这个时候你必须以Admimistrator登陆，这样才能有更改所有用户密码的权限），然后在弹出的窗口中填写新密码就可以了（如图7）。如果要更改当前登陆者密码（特别是Administrator密码），按住Ctrl+Alt+Del（Windows 98中的热启动组合键），在弹出的窗口中

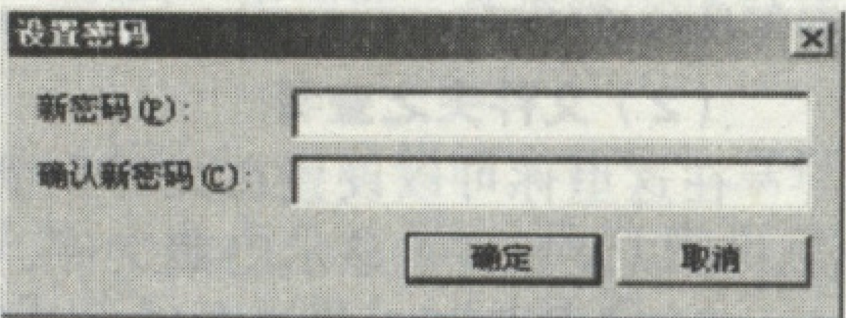


图 7

选择“更改密码”命令，在弹出的窗口中填写新的密码并确认即可。

（4）更高级的安全管理

在“用户和密码”选项中还有一个“高级”选项卡，在此你可以对用户使用的证书等安全设置进行管理。使用证书可以正确地标识用户，证书颁发机构和发行商的身份，更进一步增强计算机的安全性。还记得以前使用NT 4.0的时候，进入Windows NT以前必须先按Ctrl+Alt+Del组合键才能输入用户名称和密码登录，到了Windows 2000的时候，这个功能已经不是默认选项，如果你怀念哪个Ctrl+Alt+Del组合键登陆，可以在“高级”选项页面中勾选“要求用户登录之前按Ctrl+Alt+Del”就可以了（如图8）。

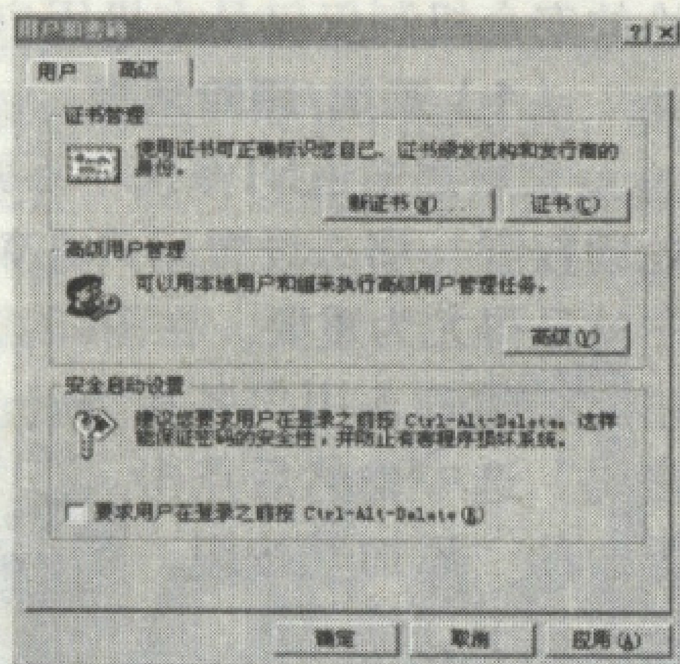


图 8

5. 定制属于自己的文件夹选项

Windows之所以能得到众多用户的首肯，最大功臣可能要归属于图形化的文件管理界面——文件夹。那么定制属于自己独特风格的文件夹则更能让Windows魅力四射（也可以通过文件夹中的“查看/文件夹选项”打开）。

（1）文件夹之常规

常规设置中你可以设置属于自己风格的文件显示、打开等各种方式（当然，这些风格是Windows所拥有的），我最喜欢的就是单击打开文件夹，那么按照图9中进行设置就可以了。这些与Windows 98的设置很相似，在此就不再具体说明了。

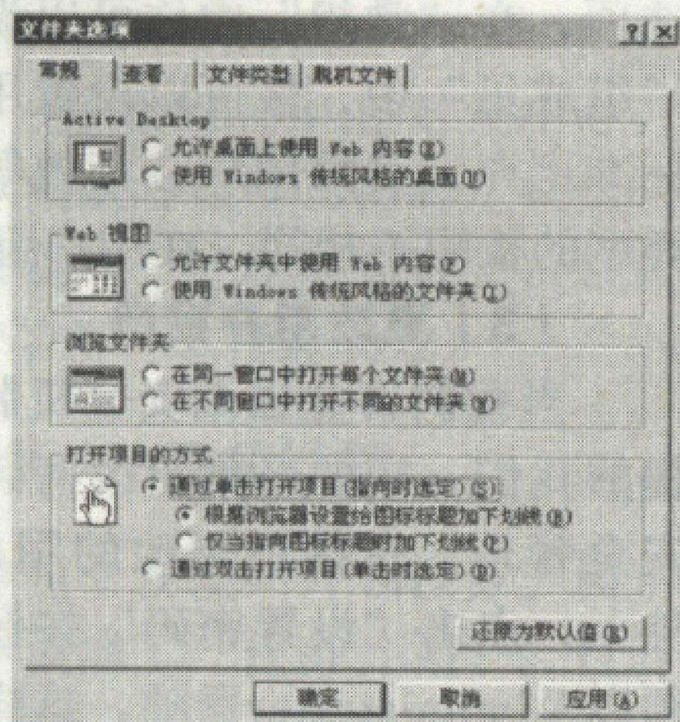


图 9

（2）文件夹之查看

在这里你可以设置在文件夹里查看文件时的特性，可以设置是否显示隐藏文件，是否隐藏系统文件，是否在标题栏上显示路径名，是否在桌面上显示“我的文档”等等…… 设置方法同Windows 98。

（3）文件类型

在此可以查看系统已经注册文件类型。点击“新建”按钮可以添加新的文件类型，点击“更改”可以替换打开文件的默认应用程序。另外，如果系统中安装有多个程序都可以打开的某类型文件，则用右键点击该类文件时就会在命令菜单中出现一个“用…打开”选项，你可以根据需要选择打开方式，而且你还可以“选择程序”使用其他程序打开该文件。这可是Windows 2000中一个比较体贴的功能。

（4）脱机文件

在Windows 98中，如果访问网上邻居，当对方断开网络的时候，你肯定看不到想浏览的文件了。而到了Windows 2000，如果你选择使用了“脱机文件”功能，那么即使网络在断开的情况下，你仍然可以对存储在网络中的文件进行再一次直接访问，这是Windows 2000对网络友好支持的有力表现（如图10）。

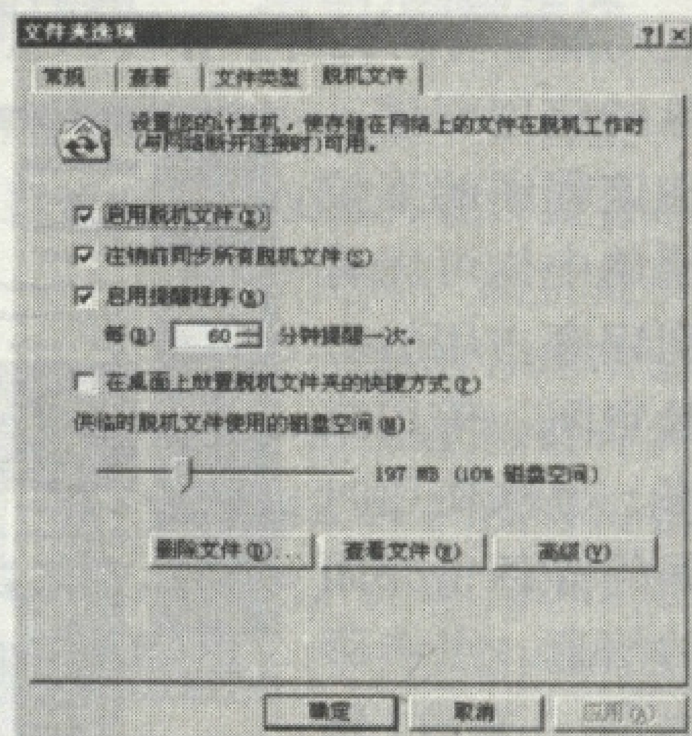


图 10

6. 区域设置让你与世界同步

在安装Windows 2000的时候，有一个重要的步骤就是设置区域，其实，在安装完成以后，我们仍然可以通过控制面板中的“区域设置”选项对区域进行设置。在如图11的窗口中，你可以对区域、数字、货币、时间、日期以及输入法区域等等进行设置。设置过程比较简单，根据自己的需要进行设置就可以了。我还发现了它的另外一个用途，如果你在区域设置中把常规设置为日语，那么在输入法中就多了一个日文输入法，如果想和日本朋友交流，这可是一个相当好的方法哦！当然，在控制面板中的设置还不仅仅只有这些功能，例如：时间日期、网络设置、辅助选项、管理工具等等。不过，在此次的介绍中，咱先看到这里，等以后用到其它设置的时候，我们再去品味它们的功能。

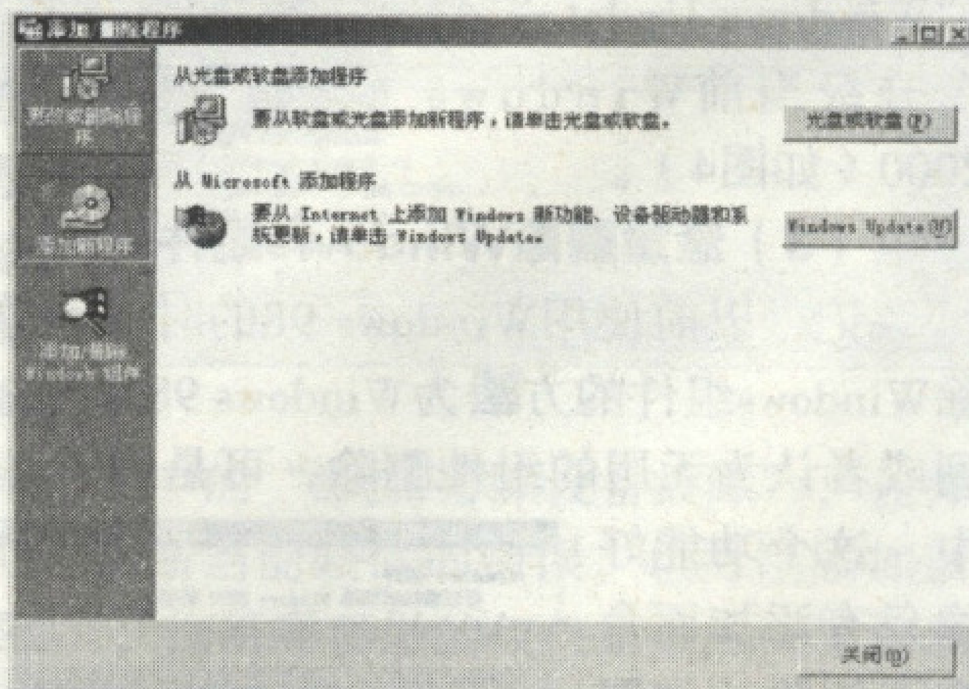


图 11

QuickTime4.0实用秘招

QuickTime对于玩多媒体的朋友一定不陌生，它是由苹果公司推出的有关图像浏览、视频播放及制作的经典软件，但不少人对其了解程度非常有限，只是用它播放MOV格式的电影文件，这可是大材小用。这里我们先对苹果公司推出的最新版本——QuickTime4.0作个简单介绍：QuickTime4.0无论在界面还是在功能上都较老版本有了质的飞跃，在苹果电脑中可以用它合成处理视频、动画、音效和图像等多种多媒体信息。对于众多的PC用户，可充分利用其强大的媒体播放功能。

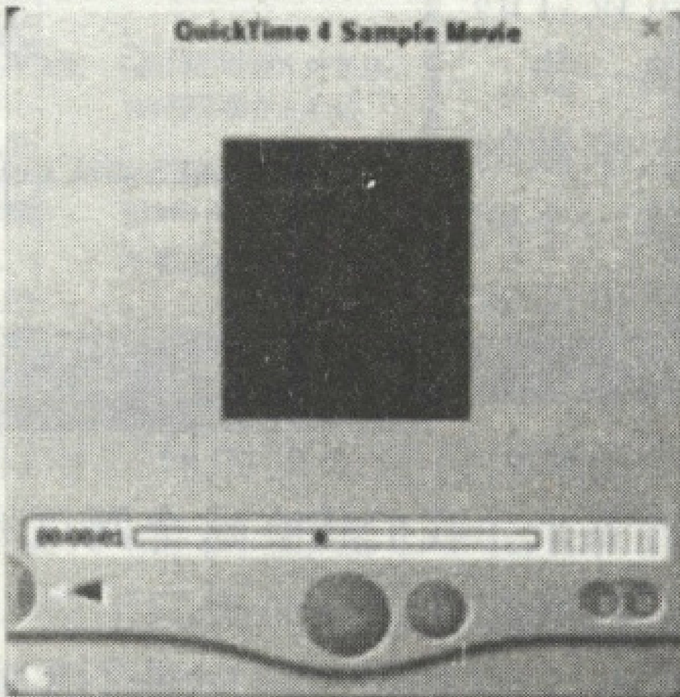


图 1

QuickTime4.0的多媒体播放器(QuickTime Player)不仅有超酷的界面（如图1所示），更有强大功能，可以说是将主流媒体一网打尽。最新版本增加了对网络实时数据流、Flash矢量动画以及MP3音乐的支持，它提供了一个伸缩自如的播放控制平台，不仅可以控制快进快倒、最前最后，还可以调节左右声道和高低音。还新增了一个名叫Favorites的菜单专用于收藏自己喜欢的音乐、影片或站点等，这一点与IE浏览器类似。如果你想要同时欣赏好几个影片，也无需打开多个播放器，因为QuickTime Player可以支持多个窗口的同步播放。

QuickTime还提供了强大的浏览器功能插件，可以直接嵌入到IE或Netscape中去，这样在上网的同时，你就可以在线欣赏动听的音乐或精彩的电影片段，充分感受Internet的无穷魅力。如果你已经动心就去下载一个免费的QuickTime4.0播放器吧！苹果公司的下载网址为：Http://www.apple.com，这样再也不必为安装和使用各种类型的媒体播放器而烦恼了。

当然，使用QuickTime4.0的意义还不仅于此，QuickTime4.0为多媒体制作者带来了极大的便利，如果你想设计自己的多媒体作品，还想了解怎样让QuickTime4.0为多媒体制作服务，那就请接着看下面的内容。

Flash、Mpeg、动画GIF、MP3、Midi等都是在多媒体制作中经常要用到的素材，但我们会发现Authorware或Director不一定支持这些格式的文件，比如过去在Authorware5中要插入Midi，需要调用外部函数A5wmme.u32；插入Flash4电影要用到ActiveX；要让Midi或Flash4电影正常播放还要另外编写语句、设定属性等，用起来比较烦。

由于Authorware、Director都支持插入QuickTime对象，而QuickTime4.0又支持上述各类格式的文件，于是我们发现了一个秘密——只要QuickTime4.0出马，就可一个不少地在Authorware或Director中搞定各类主流媒体，我们马上就来揭示这一过程。

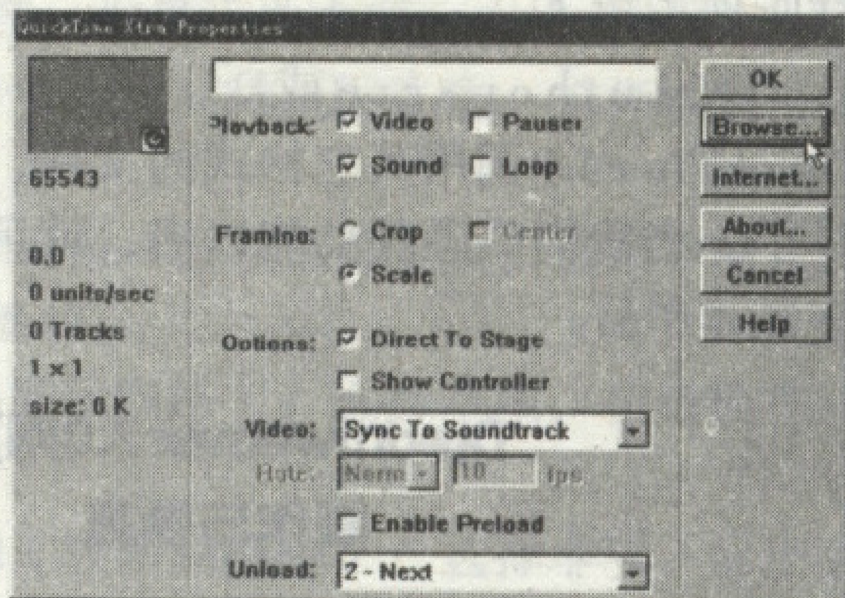
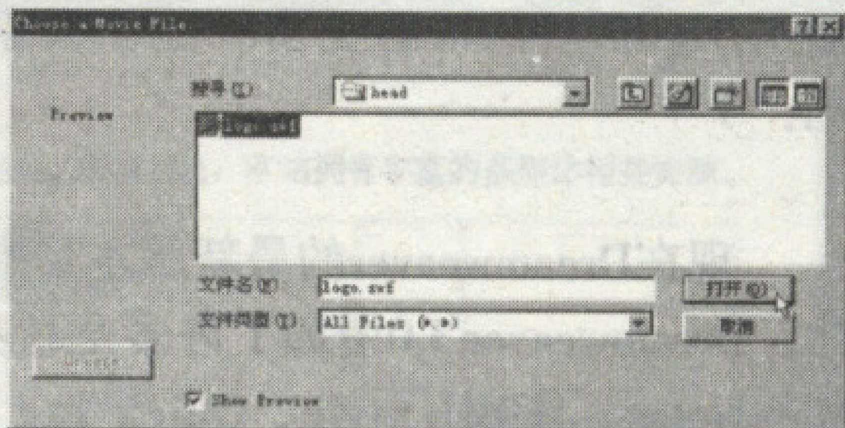


图 2

打开电脑，运行Authorware5，选择菜单Insert→Media→quicktime，系统会弹出如图所示的QuickTime插件设置框：

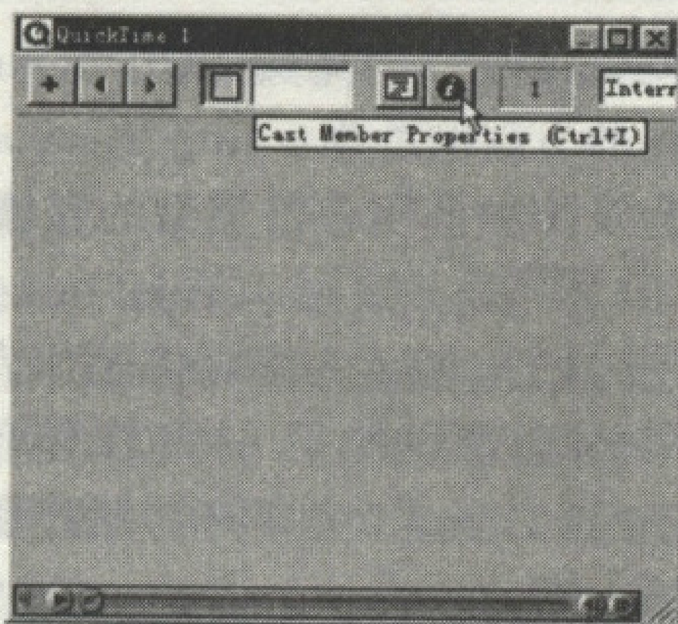
在上面有一些选项，包括Playback(重放)、Framing(取景)、Options(选择播放条)等，我们就按默认的设置，点按钮Browse(浏览)，出现的一个选择文件对话框，如图3所示。


图 3

选中一个Flash动画（swf后缀的文件），点打开，回到上一界面，再点OK后，我们就可在Authorware5中调用原本不支持的Flash4动画了。

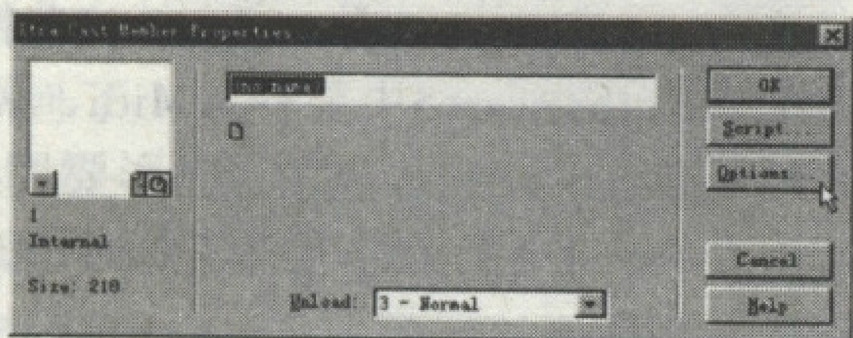
Director不支持Mpeg电影，我们现在来试试在Director7中如何通过QuickTime来播放Mpeg片段。选择菜单Insert→Media Element→Quicktime，出现

QuickTime面版，如图4所示。


图 4

点击演员属性按钮（Cast Member Properties），弹出一个插件演员属性对话框，如图5所示。

在对话框中选Option（选项），弹出QuickTime插件设置框（与上面的图2相同）。接下来点按钮Browse，在出现的选择文件对话框中选一个mpeg后缀的视频文件，再依次点OK，最后Mpeg电影被加入到演员窗口中，它就可象其他演员一样听你指挥了。


图 5

在Authorware或Director中还可通过插入QuickTime4.0调用其它格式的文件，这里就不一一例举了。当我们熟悉其功能以后，就可制作出更精彩的多媒体作品。

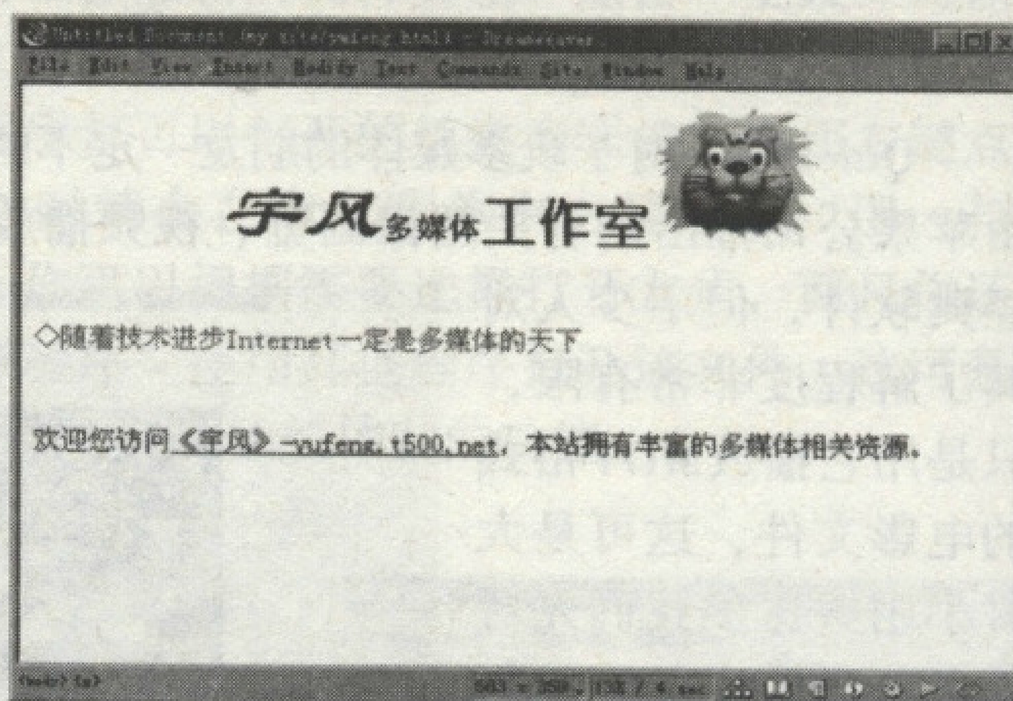
Dreamweaver 3.0网页制作与提高

Dreamweaver是由Macromedia公司出品的所见即所得式网页编辑器，它同Microsoft出品的FrontPage一同被称为网页设计的两大利器。至于说这2种软件孰优孰劣，那就是仁者见仁、智者见智了，我在这里也不好评论。但是根据我的观察，专业的网页制作人员似乎使用Dreamweaver的更多一些，大家明白我的意思了吧：）

现在Dreamweaver的最新版本是3.0。与以前版本相比，Dreamweaver 3.0增加了许多全新功能，如History、MetaNotes、HTML Style、Quick Tag Editor等。此外，Dreamweaver 3.0对一些新技术如DHTML、JAVA也有了更好的支持。灵活地运用Dreamweave各项功能可以制作出令人难以置信的动态网页。下面我将通过一个制作实例，带领大家熟悉Dreamweaver的各项功能。

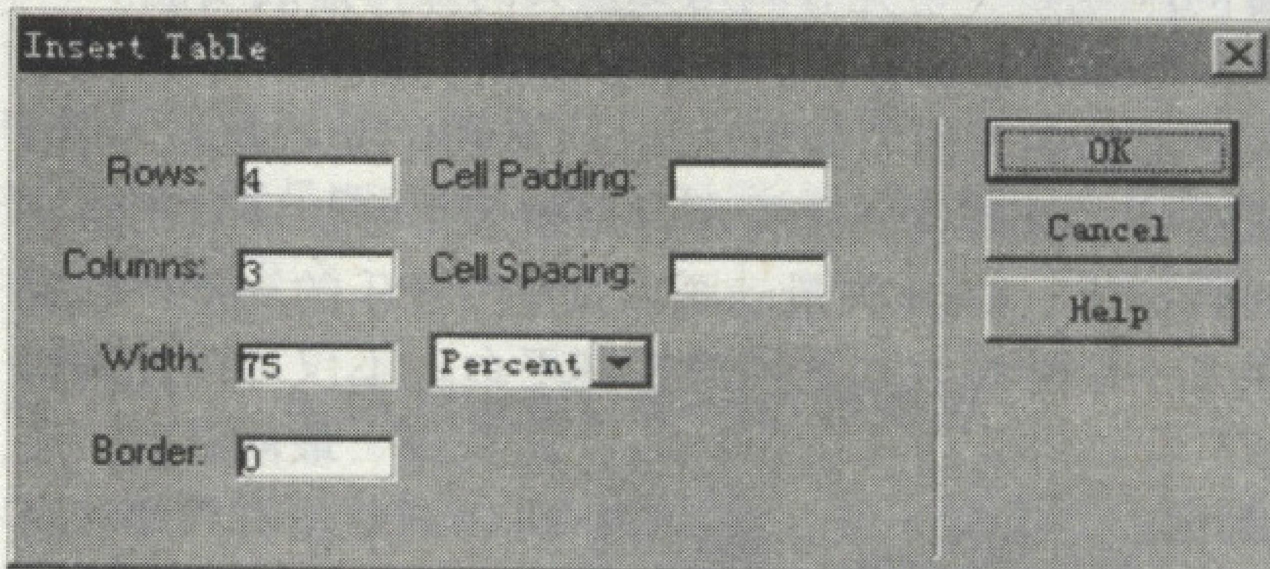
首先，让我们制作一个普通的图文并茂的网页。我想大家这点还会做吧，就跟Word一样直接往上敲字，贴图片用Insert→Image就行了。

现在我们就拥有了一个最简单的网页，虽然还十分简陋，但我们已经走出网页设计的第一步。大家做的第一个网页也应该和这个差不多吧。



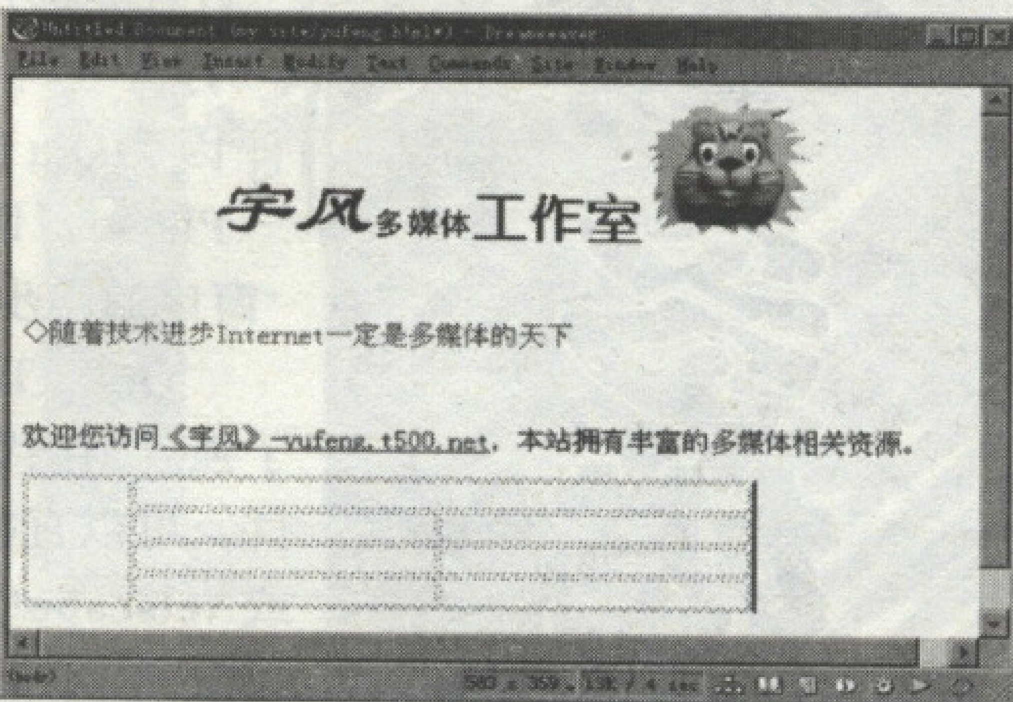
接下来，我们将在这个网页的基础上增加其它内容，使之看起来漂亮一些。

大家在做网页时是不是觉得排版十分麻烦？为了对齐一篇文章或一幅图，往往要调整多次。其实我们利用表格可以轻松排版。选择Insert→Table，弹出一个对话框。

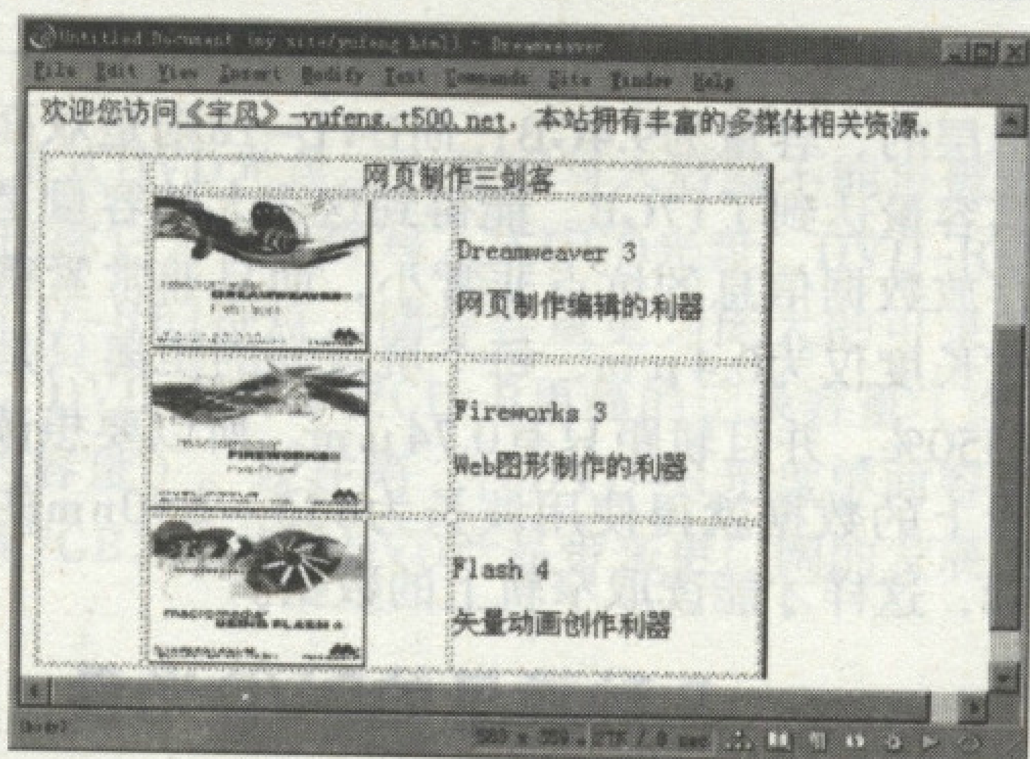


输入表格行数和列数。最重要的一点是要在Border处填0，这样表格边框宽度将为0，换句话说就是表格边框是隐藏不可见的。这样，Dreamweaver生成了一个缺省大小的表格。我们调整表格的宽度和高度，并将一部分单元合并，使表格适应我们的要求。

接着，我们就可以在表格中填入我们想要的东西，而它们的位置都被限定在表格单元里。因此，排版的困难也就迎刃而解了。让我们看一下排版后的效果吧，是不是比较好看？

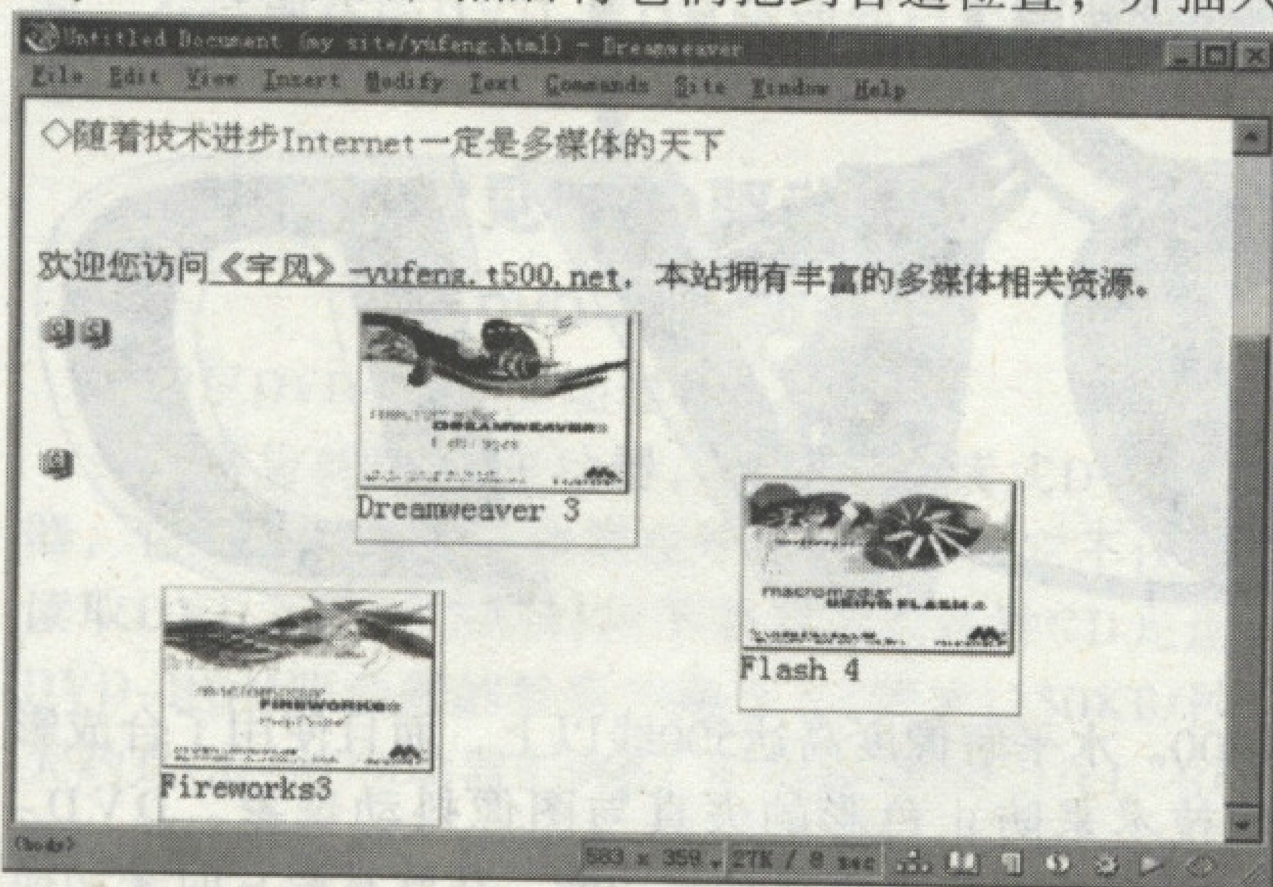


然而，虽然使用表格进行排版比较方便，但它还有一定的不便之处：要事先把整个页面设计画出来，然后统一对表格位置进行安排；此外，当我们对页面

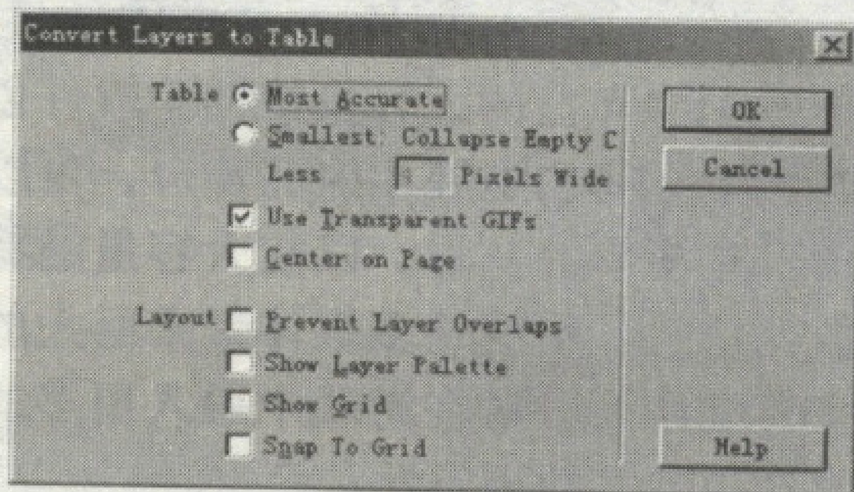


布局不满意时，进行调整也是一件非常麻烦的工作。我们知道使用层能够更方便、精确地定位页面元素。所以，我们可以利用层来进行排版。对于不支持使用层较低版本的浏览器，可以利用Dreamweaver转换工具，先用层快速创建复杂页面布局，然后再把层布局转换成表格布局。需要时，也可以在层和表格之间来回转换，以调整布局和优化页面设计。

让我们用层来重新设计我们的页面。选择Insert→Layer创建3个层，然后将它们拖到合适位置，并插入



相应内容。另外，因为表格单元不能重叠，所以Dreamweaver不能把重叠的层转换为表格。如果计划把一个文档中的层转换为表格，以便与低版本（3.0及其以下版本）浏览器兼容，就要在建立、移动和调整层大小时防止层发生重叠。我们可以选择View→Prevent Layer Overlaps来防止层的重叠。但有时候这一选项也不大管用，还需要我们手动把重叠的层分开。这可能是Dreamweaver的小Bug吧。



如上图所示，我们用层设计好一个页面布局。接着将其转换为表格。选择Modify→Layout Mode→Convert Layers to Table，弹出一个对话框。

对话框中各选项的作用说明如下：

Most Accurate（最精确）：为每一层建立一个表格单元以及为保持层与层间隔必须的附加单元格。

Smallest: Collapse Empty Cells（最小:压缩空单元格）：指定如果几个层被定位在指定像素数之内，这些层的边缘应该对齐。选择本项生成表格的空行、空列最少。

Use Transparent GIFs（使用透明的GIF图像）：用透明GIF图像填充表格的最后一行。这样可以确保表格在所有浏览器中的显示相同。如果选择本项，将不可能通过拖曳生成的表格的列来改变表格的大小。不选本项时，转换成的表格中不包含透明GIF图像，但在不同的浏览器中，它的外观可能稍有不同。

Center on Page（在页面上居中）：使生成的表格在页面上居中对齐。如果不选本项，表格左对齐。

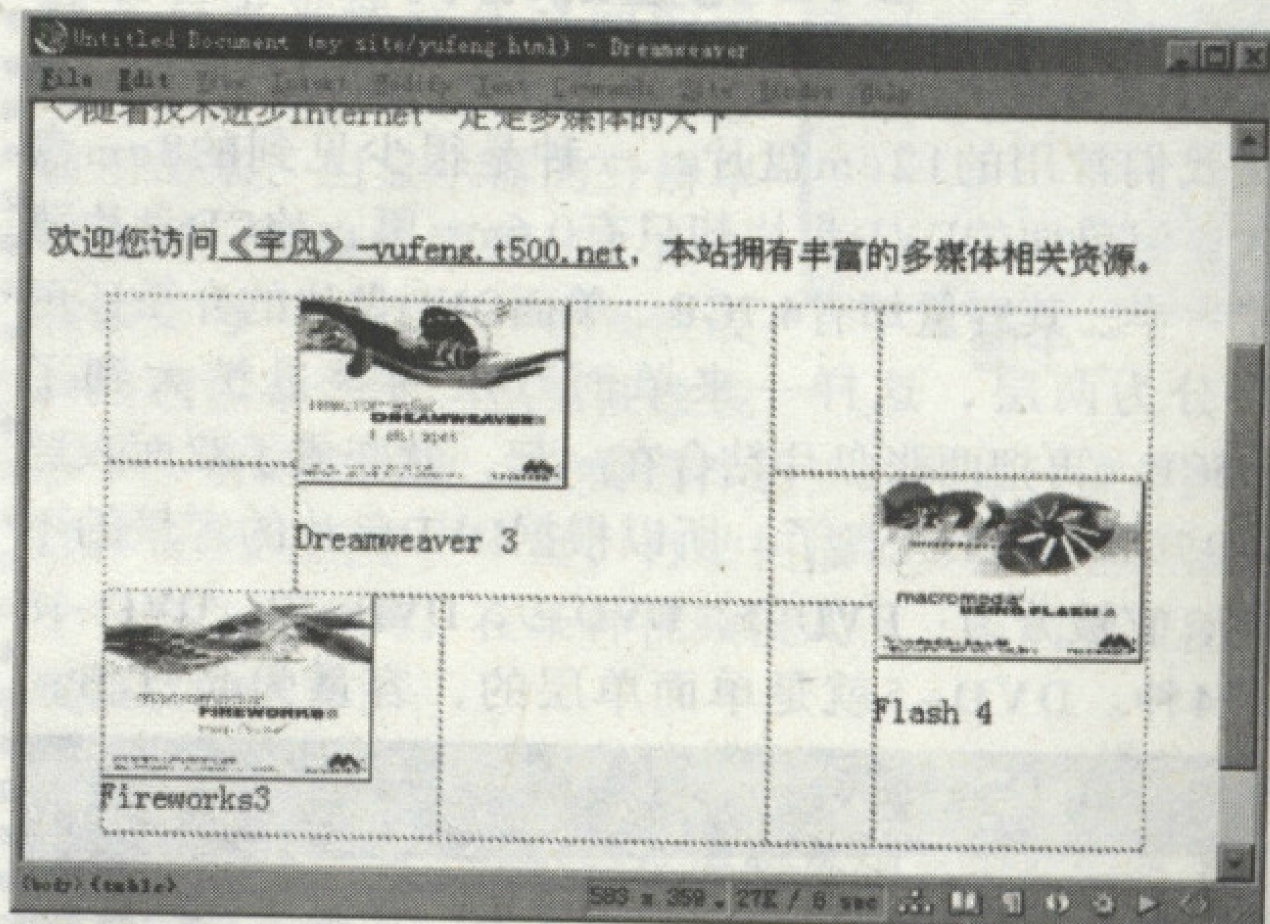
Prevent Layer Overlaps(防止层重叠)：选择本项可防止层重叠。

Show Layer Palette（显示层面板）：选择本项，转换完成后显示层面板。

Show Grid（显示网格）：选择本项，在转换完成后显示网格。

Snap To Grid（吸附到网格）：选择本项，启用吸附到网格功能。

单击OK，我们就将层布局页面转换为表布局页面了。一般来说，Dreamweaver转换出的表格有一些误差，还需要我们自己手动调节一下。



怎么样，效果还不错吧。如果你需要把表格转换为层，就选择Modify→Layout Mode→Convert Tables To Layers，过程很简单，我就不再说了。

钻研DVD

吉林 刘闯

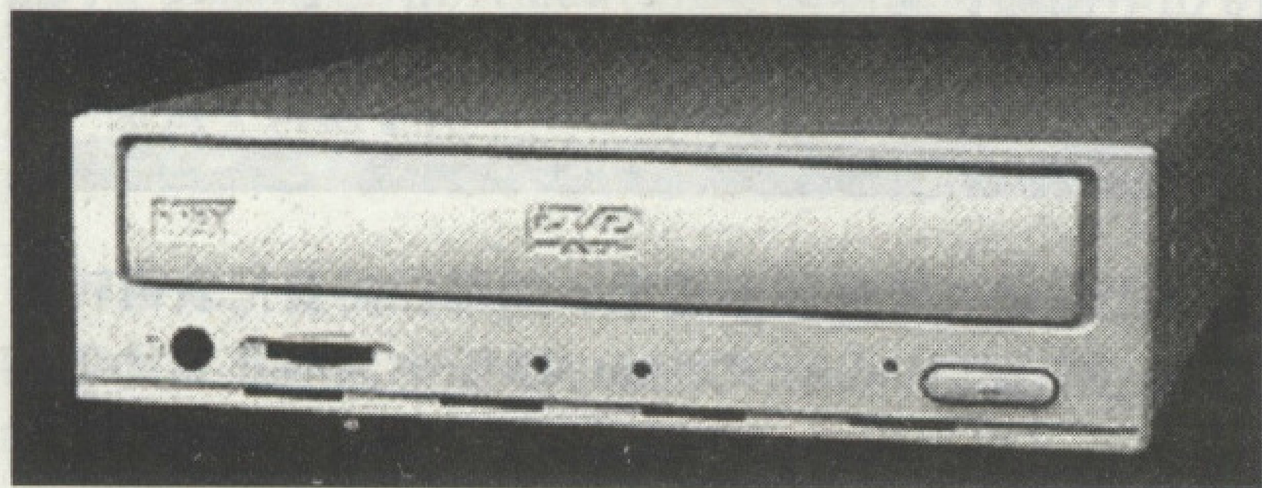
DVD以一种大容量、高品质的数字存储模式成为未来媒体的发展趋势。它集计算机技术、光学记录技术和影视技术等为一体，其目的是为了满足人们对大存储容量、高性能的存储媒体的需求。下面我们就针对个人领域中所使用的DVD产品向大家介绍一下。

什么是DVD

DVD是Digital Video Disc（数字视频光盘）或Digital Versatile Disc（数字通用光盘），名称的差异是因为站的角度不同。目前，DVD全面取代CD已成为无可争议的事实，但早期的DVD其实只应用于数字影像存储，它是由东芝、松下、索尼、飞利浦等几家大公司制定的高清晰影像音格式，实际上今天它的大量应用还是电影的存储。现在以DVD方式出现的电脑游戏和多媒体软件还是凤毛麟角，但以它的种种优势，前途将不可限量。

DVD光盘的结构

DVD盘片的尺寸与CD盘片一样，分为两种：一种是我们常用的12cm盘片，一种是很少见到的8cm盘片。但单面的DVD盘片却只有0.6mm厚，比CD盘片薄了一半，其容量却有4.7GB。单面DVD盘片的介质还可以分为两层，这样一来单面双层的容量扩大到了8.5GB，再把两张盘片粘合在一起，就变成了双面双层的17GB的DVD光盘了。所以根据DVD盘片的容量的不同，它被分为：DVD-5，DVD-9，DVD-10，DVD-18等4种。DVD-5就是单面单层的，容量为4.7GB；DVD-9是单面双层的，容量为8.5GB；DVD-10是双面单层的，容量为9.4GB；而DVD-18则是双面双层的，其容量达到了17GB。能得到这么大的容量是因为DVD存放数据信息的坑点非常小，而且非常紧密，最小凹坑长度仅为0.4μm，每个坑点间的距离只是CD-ROM的50%，并且轨距只有0.74μm。所以要想读取DVD盘片上的数据就得使用波长为635～650nm的红外激光器，这样才能读取窄轨上的数据。



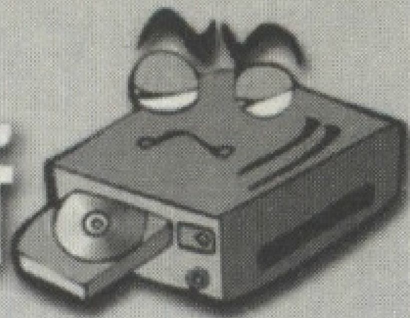
几种常见的DVD光盘

1、DVD-Video

这是最早的DVD产品，也是目前应用最广的一种DVD格式即人们所说的DVD影碟。DVD-Video采用了MPEG-Ⅱ压缩解码技术，压缩比低，分辨率高，通常为720×480，最高可达1600×1200。水平解像度高达500线以上，而且使用了合成影像技术来防止色彩的失真与图像抖动现象。DVD-Video还具有多视角观看的功能，在欣赏影片时来切换不同角度，可以以4：3和16：9不同比例的屏幕观看。它的多字幕功能最多可支持32种不同的语言字幕，让你以最适合的文字来欣赏影片。在音效方面则采用了DolbyAC-3（5.1声道）环绕立体声，会让你体验到身临其境的感觉。

2、DVD-ROM

只读式DVD光盘。也就是CD-ROM光盘的换代产品。任何的数据信息都可以存放在DVD-ROM光盘上，如：电子出版物、多媒体软件以及电脑游戏等等。DVD光盘的大容量特性为软件创作者提供了巨大的想象空间和施展才能的舞台，可以利用它开发出更加丰富多彩的节目。以它大容量的特点来存放多媒体数据信息，将会给多媒体带来巨大的发展前景。用它来存储游戏，可在游戏中融入更多的情节及场景来增强虚拟现实的真实性。



3、DVD-R

可记录式DVD光盘。因数据写入后就不能再被修改，所以也称它为一次性写入式DVD光盘。DVD-R碟片是延伸CD-R的特点，储存容量更为庞大的可录式DVD媒体。DVD-R具有较CD-R更高的记录容量（约6片CD-R的容量）。现在第二代DVD-R光盘单面容量已达到了4.7GB，这将给DVD产品带来更广阔的发展前景。

4、DVD-RAM

我们称它为可重复读写式DVD光盘。它使用了磁光技术与相变的记录方式，所以才达到了可重复写的目的。

5、DVD-RW

它与CD-RAM类似，可进行反复的读写，不过DVD-RW的单面容量为3GB。早期的DVD-ROM驱动器是无法读取DVD-R、DVD-RAM、DVD-RW光盘的，不过现在的DVD-ROM驱动器已经解决了此问题。

常见DVD驱动器

1、DVD-ROM驱动器

索尼DVD-ROM驱动器

最常见的DVD驱动器，也就是只读式DVD驱动器，它与CD-ROM驱动器在外观上相似。它不仅可以读取DVD光盘，还同时向下兼容读取各种CD光盘。DVD-ROM驱动器的数据传输率为1倍速1350KB/秒，大约是CD-ROM动器的9倍。目前的第四代DVD-ROM驱动器已经达到了10倍速。

2、DVD-RAM驱动器

松下DVD-RAM

可擦式DVD驱动器，可以重复擦写光盘的数据。如松下DVD-RAM驱动器采用双激光双镜头的读写头，可兼容多种规格的光盘，不仅可刻录读取DVD-RAM、PD的光盘，还可读取DVD-ROM、DVD-V、DVD-R及多种CD规格光盘的数据。



（上接40页）

问题4、我的显示器有点发“花”，颜色有些不对。

分析：毫无疑问，一定是磁场惹的祸，也就是被磁化。究其表面原因而言，颜色偏色是由于电子束的扫描受干扰而引起的。我们知道电子束扫描屏幕并更新其内容是受偏转线圈控制的，如果除偏转线圈外还有其他的电磁力，那么电子束的正常扫描就会被干扰，造成扫描偏移，致使颜色偏色。

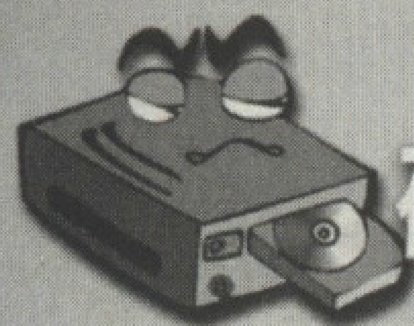
解决：要解决这个问题，就必须让偏转系统知道它已经被其他电磁力所干扰，然后使它重新掌握对电子束的控制权。对于这些问题，每一个厂商解决的方法均不同。最主要的方法就是预防显示器被磁化。在一般情况下，显示器被磁化的可能性很小，除非是地磁。地磁的影响随显示器的摆放位置而有一定的不同。其中较有代表性的就是三菱的“数码自动地磁修正”，运用这种技术的显示器可以自动侦侧地磁的方向，并根据地磁与显示器的方向自动调整，使画面不会出现偏色的情况。而大多数厂商则采用了这种方法：在开机时就消磁一遍，并设置了手动消磁功能。开机时“嗡”的一声一般就是显示器消磁的声音，不用惊慌（不过听说MAG显示器的消磁声很吓人，我没听过。哪位可让小弟一饱耳福？）。

问题5、我的显示器出现了图中的模样（摩尔纹效应）（图十二）。

分析：在两个重叠的线条形态的干扰中，会生成一种波纹图案称为波纹效应。在显示器方面有一种波纹效应：视频波纹是来自光罩型态和视频信号之间的干扰；扫描波纹则是来自光罩型态与水平线线条之间的干扰。在屏幕上是以波纹的形态显示出来，当显示器的分辨率增加时，就变得更明显。由于视频信号一直在变，视频波纹的问题很难解决。扫描波纹视水平扫描频率而定，只要选择适当的频率，就能减少这种情况的发生。不过，自动扫描（多频）显示器由于带宽范围很高，在某种视频模式下，有时也可能出现波纹的情形。


图十二

解决：有些显示器在分辨率较低的情况下也会出现这种情况，唯一的解决办法就是用显示器的摩尔纹调节功能来调节。在专业领域应用的显示器上都有摩尔纹调节的功能，因为摩尔纹对视觉的影响相当大，现今的显示器大部分也有此项功能。没有摩尔纹调节的显示器最好不要购买。



显示器——大师之章

DASHIZHIZHANG

北京　王玺

一、CRT阴极射线管

我们现在常用的彩显，前身就是示波管，而示波管正是一个阴极射线管（编者按：阴极射线管的原文是Cathode Ray Tube，缩写是CRT）。它与显示器有很多相同点：都是用真空玻璃（有的搀些石英等提高透光率）管制作；都是由电子发生装置、偏转系统（主要是偏转线圈，带有高压电）、发光物质所组成。那么什么是阴极射线管呢？首先要了解什么是阴极射线，阴极射线就是在抽空（压强在0.01托以下）气体放电管或电子管中，由阴极发出的电子在电场中加速所形成的电子流。因为电子带负电，又是从阴极射出来，所以称为阴极射线。（在放电管中，阴极由于受到管内剩余气体中正离子的撞击而发射电子。在电子管中则由于受到电流加热而发射电子），阴极射线是很有用的，它可以使被照射的某些物质（如硫化锌）发出荧光，这正是我们需要的。更可贵的是它可以在外加电磁场作用下迅速地偏转。看到这里还感觉与显示器无关？别着急，想想高中的电磁部分，还记得左边那幅图（图一）？其实显示器最基本的原理就是电子束在磁场中的偏转。你再看看我们的周围，电视、监视器等大多数显示设备都是阴极射线的杰作（LCD可不是）（**编者按**：LCD是Liquide Crystal Display的缩写，就是液晶显示器）。阴极射线使显示器发光成为可能。

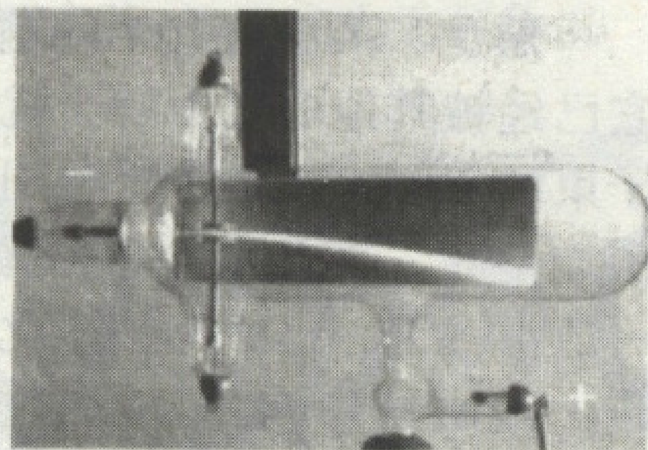


图　一

那么再看看什么是阴极射线管。阴极射线管就是利用电子束在荧光屏上聚焦、扫描以产生图像的电子束管。一般由电子枪（前面提到的）、偏转系统和荧光屏三部分组成。从电子枪射出的电子束在荧光屏上聚焦，产生一个很小的亮点。调节电子枪内控制电极（调制极）的电压，可以改变管内电子束流密度，因而可以改变亮度。电子束打在屏上的位置，可随偏转系统所加电压（或电流）而移动，形成连续的图像。所以说偏转系统使显示器显示图像成为可能。

二、显示器的显像管

显示器的显像管是阴极射线管家族中最娇贵的一位了。与其他显像管相比，它有更小的点距，更低的辐射，更精确的聚焦，更高的对比度。那么显示器显像管到底怎样显示出图像的呢？首先，由左图（图二）的电子枪（看出是三束的吗？）发出电子，然后经过加速线圈把电子加速形成连续不断的电子流，电子流在不受磁场力的情况下会直着射出，但是由于有偏转线圈所产生的磁场的缘故，它的路线是受控制的。偏转线圈就是右图（图三）的模样，一般是由水平和垂直的两部分组成，分别控制电子束X轴与Y轴的移动，为了保证电子束的快速变向，偏转线圈带有周期变化的脉冲电压。

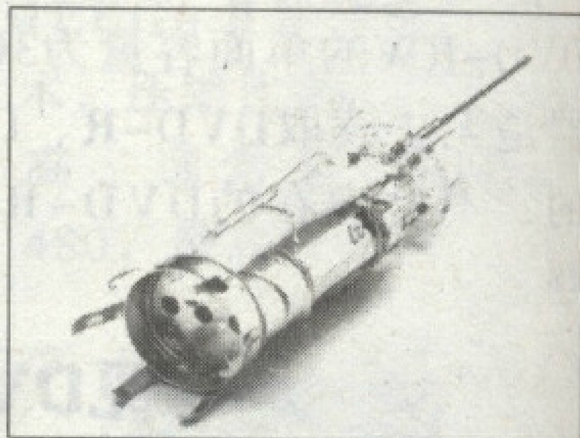


图　二

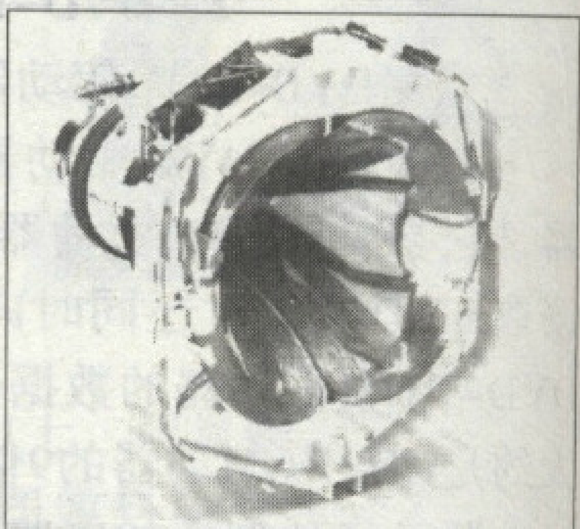


图　三

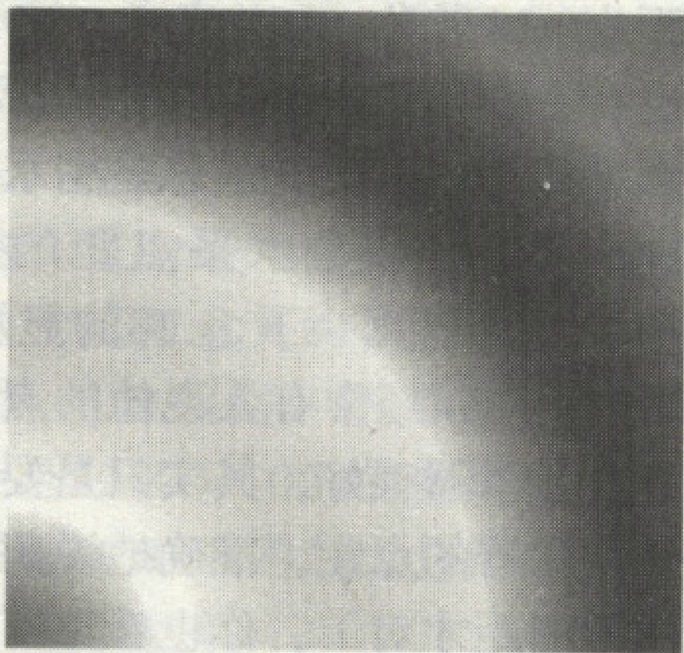
电子束射出后，受偏转线圈的作用开始有规律地偏转（变向），通过荫罩（shadow mask）从左至右，从上至下（实际上不是，因为它的扫描是非线性的，为了概念简单这里暂且这么说）地逐个扫描荧光点，通过前面所说的电子枪控制极改变电压从而改变电子束强度，使得荧光点变亮或变暗。电子枪受控制电路控制，扫描过一屏后屏幕上出现了许许多多的明暗不同

的点。人们通过眼睛看到的就是一幅完整的图像了。图像的快速更新也就是刷新，形成活动的画面。由于电子枪刷新屏幕的速度很快，以每秒X幅来计算，所以我们看不出电子枪刷新屏幕的过程。但有时候我们感到显示器闪烁，这就是由于刷新率过低所造成的了。刷新率对我们的眼睛相当重要，尤其是那些天天工作在电脑前面的人，更应该注意显示器刷新率对自己的影响。刷新率低，屏幕严重闪烁，刺激视网膜神经，破坏视力，严重影响工作。VESA把对显示器刷新率的要求提高到75Hz，但仍有很小一部分人对此刷新率感到闪烁，所以我们推荐的显示器刷新率为85Hz。也请你注意，任何显示器在85Hz刷新率下能工作的实际分辨率才是这个显示器的最高分辨率（为什么？后面讲！）。到现在为止，你应该明白显示器是怎样工作了吧？再看看面前这个大怪物，不会再对它有什么神秘感了吧？

三、彩色显示器

为什么单讲彩色显示器呢？1、现在没人用单显；2、彩色显示器为什么是彩色？学好这一点，以后学习PHOTOSHOP这样的软件也方便点。

如果你决定往下看，那么首先调出一幅彩色图片（内容任意），然后把眼睛（镜）抹（擦）干净，凑到屏幕前仔细看。你能看到什么？要看不清就仔细盯着彩电，你一定能看到原来花花绿绿的图片是由好多组细小的红色、绿色、蓝色混合而成的。


图 四

这三种颜色称为三原色，用R（RED）,G（GREEN）,B（BLUE）表示。那为什么只用RGB来表示颜色呢？其他的颜色不可以代替吗？这就有必要了解一下有关颜色的知识了（别看晕头了！）。

色，即颜色，视觉的基本特征之一。不同波长的可见光引起人目不同颜色感觉，大致划分如下

红 7700-6200A（注：A上有个小圈，是波长的单位：微米）

绿 5770-4920A

橙 6220-5970A

蓝-靛 4920-4550A

黄 5970-5770A

紫 4550-3900A

（图四）

由于波长不同，所以我们可以通过牛顿的三棱镜看到白光所折射出的光谱。各个色之间是连续变化。发光的物体，由它所反射的光内所含的波长而定，称为“光色”。如果这些光线由许多波长不同的单色光组成，则在人眼内引起由这些色光合迭而成的复色感觉，称为“加色混合”。这就是人眼能感觉颜色的道理了。假如两种色光（单色光或复色光）以适当比例混合而使人目产生白色的感觉，则这两种颜色称为补色。非发光物体的颜色（如颜料），主要决定于它对外来照射光的吸收和反射情况，而显示器则主要（为什么是主要，后面讲）是靠磷粉被电击后发出光来显示的。颜色与照射光有关。通常所谓的物体的颜色，是指它们在白昼光照射下所显示的颜色。当两种颜料混合时，它们所显示颜色即为这两种颜色所共同反射的光线成分。例如将白昼光照射黄蓝两种颜色混合后的表面时，由于黄颜料能反射白光中的红、橙黄和绿四种色光，而蓝颜料则吸收其中红、橙和黄三种色光，结果混合颜料显示绿色。这种颜色的混合与色光的加色混合完全不同，称为“减色混合”。一个对照射白光能完全反射的物体称为“白体”，而完全吸收照射光的物体称为“黑体（绝对黑体）”。一般的黑色物体则指在入射白光的各波长中，能均匀吸收其各单色光色内大部分能量的物体（这也就是夏天穿浅色衣服较凉爽的道理）。

但就人眼的视觉反应而言，各种颜色单从其波长不同来相互区分是不完全的。还应该采用色调，饱和度和亮度（都可以用来衡量显示器）等三个量。色调决定物体反射光的波长，是物体颜色在“质”方面的特征；饱和度决定于反射光中所混入白色的量；物体颜色中纯光谱色的含量愈多，则其饱和度愈高。亮度决定于反射光的强度，亦可理解为反射光引起视觉刺激的程度，是物体颜色在“量”方面的特征。色调和饱和度合成为“色品”。视觉中不同波长所引起的不同色调，还可以用红、绿、蓝三色按照不同比例来调配而成，这三色就称为三原色。（图五）RGB模式理论上可以混合成任何颜色，但RGB模式是否可以混合出真正的黑色至今尚有争论。（不过我认为不可以）现在终于有点眉目

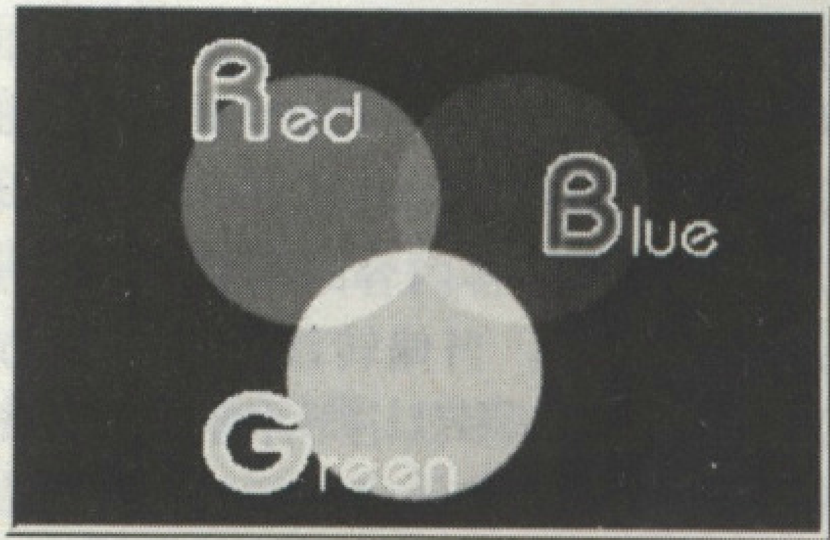
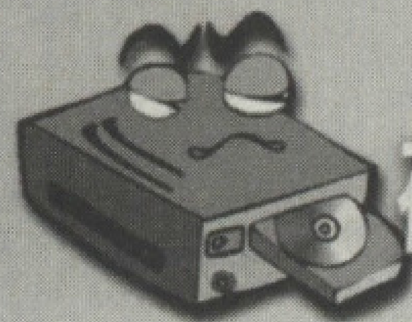


图 五



了吧？色彩这类的知识确实有些难懂，尤其是涉及波长，从古至今，有很多著名的物理学家为此争论不休。

四、彩显的各个部分及专用词

第一当然是电子枪了，电子枪是发射电子的装置。据我所知，显示器的电子枪一般由两个部分组成，一是电子发射装置，二是电子加速装置。电子发射装置一般是由炽热的金属丝组成的，金属丝在电流加热的情况下，发出大量的电子，这些电子的方向性不强，所以一般厂商要在电子发射装置后加一个金属板，金属板上有一个小孔，使部分电子沿小孔的方向射出。在没有电子加速装置的情况下，被发射出的电子速度较小，动能较小，撞击荧光屏的发光物质而产生的亮度较小。所以需要一个电子加速的装置来提高被发射电子的动能，以产生较高的亮度。一般的电子加速装置是利用磁线圈来加速的，我们调节显示器的亮度也就是调节电子加速装置的电压的。最早的显示器是单色，因为这样的技术相对简单，只需要一个电子枪即可完成扫描工作。而现在的大部分彩色显示器都采用三个电子枪的设计，以用来分别扫描对应的荧光点。但有少数（高档）显示器仍采用单枪的设计，如SONY公司的“特丽珑”显像管。单枪设计虽然古老，但它在控制电子枪过热、画面聚焦不良等方面还是很有成效的。

第二是偏转系统，也是显示器显示画面的关键。它一般是由两组电磁线圈组成的，分别控制电子束在X，Y方向上偏转。经大量实验表明，在没有外电磁场时，电子束是沿直线前进的（指绝对理想的环境中，因为地球还有磁场），如果对它施加一个外磁场，就会看到电子束运动的径迹发生了弯曲，这是说运动的电荷受到了磁场的作用力，这个力就是洛伦兹力。根据其公式f=qvB（电荷垂直磁场的方向运动时），提高电压以提高通过线圈的电流，进而提高了电量，最后洛伦兹力增大，使电子束可以快速地改变前进方向，从而造成了屏幕内容的刷新。我们平常所说的带宽就是衡量它的。当偏转线圈的绕制方法、材质确定以后，带宽差不多就定下来了。洛伦兹力越大，那么电子束的偏转也越快，单位时间刷新的次数就越多。但电压的提高却有一定的限度，不可以太高，以防止显示器过热而烧毁。

第三就是显示系统了，这是重点。为什么说是系统？因为它分好几个部分，像一般彩显的荫罩、荧光粉，如右图（图六）：中间有很多孔的金属板就是荫罩了。三束电子束在荫罩的每一个小孔内相交，然后分别照射到对应的荧光点上，用以使荧光粉发出可见光。由此可见，荫罩的作用是帮助电子束能准确地照射到对应的荧光点的。

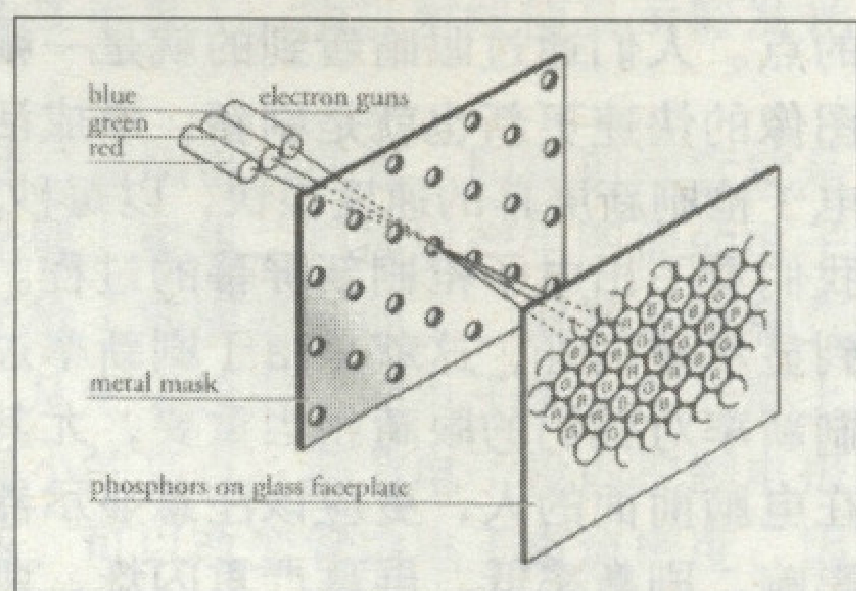


图 六

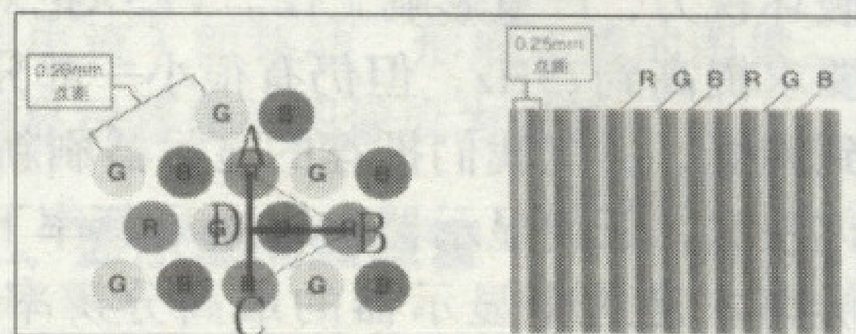
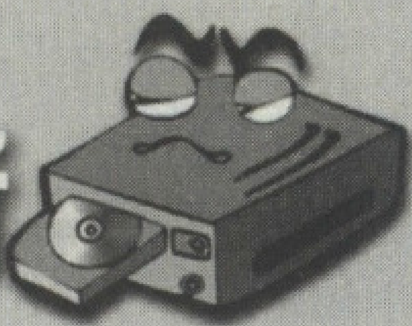


图 七

可以设想，单位面积上的红、绿、蓝的组越多画面就越精细，颗粒感越弱（也不一定，有时候越小，颗粒感反而越强）。所以为了使电子束准确地聚焦，单位面积上荫罩的孔就得多。但一般来说，孔的尺寸不应该小于荫罩的厚度，否则金属板无法在高温下维持自己的形状。所以一般彩显的画面精细程度是有限的，而描述彩显精细程度的就是点距。如图（图七），左边的图是荫罩式显示器的点距定义：相同的颜色连线构成一个等边三角形，三角形的边长就是我们常说的点距（对角点距），即AB、BC、AC的长度，以毫米为单位。总听别人说.28，.31的，其实就是说点距为0.28毫米，0.31毫米。这个值一般是越小越好，但也有个限度，一般0.25毫米就相当不错了。顺便说一下水平点距，有些商家总是用水平点距来误导消费者，图BD的长度就是水平点距的值（就是等边三角形的高），可以算一下，.28的显示器的水平点距差不多是.243。所以经常有人说他的点距是.243，让人误以为他卖的显示器很好，其实只是耍了个小把戏！再看看荫栅式显示器的点距，准确地说荫栅式显示器没有点距（应该是栅距才对），你也看见了，一条一条的，怎会有什么点距呢？但一般人都这么说，我也姑且这么说吧。荫栅式显示器的点距是由其特有的结构决定的，就是相同颜色色条的水平距离。这种技术只有SONY、三菱还有VEIWSONIC有，一般这种显示器的点距较荫罩式显示器的点距要小一些，大概有.25左右（.22的纯平系列也已经问世了）。它的结构相对特殊。

五、分辨率、刷新率、带宽

十分有必要讲一下这几个概念，这对选购一台适合我们的显示器相当重要。关于分辨率，前面已经讲了荫罩式显示器的显示部分。我们知道荫罩式显示器的RGB光色混合是通过描点来完成的，而分辨率就是把显示器划分成相等大小的区域来显示图案的方式，



一般标准分辨率有640×480，800×600，1024×768，1280×1024，1600×1200，1880×1440等。如果分辨率是640×480，含义就是把显示器划分成长640乘高480来显示，同一块区域的颜色相同，当然你可以猜想到，分辨率越高，同色的区域越小，显示的信息就越多，画面当然更精细。理论上显示器的最大分辨率是横行的红、绿、蓝组的个数乘以竖行红、绿、蓝组的个数，也就是说最大分辨率下把屏幕分成的区域与最低的混色单位（RGB）一一对应。

在讲刷新率之前先讲一下带宽。带宽是衡量一台显示器电气化的一个指标，数值越高表示它的电气化性能越高。

带宽=分辨率×刷新率×过扫描系数

看得出，显示器的带宽与分辨率、刷新率有关，分辨率决定于显示器显像管的好坏，刷新率决定于显示器内部电子枪与偏转系统的电子控制系统好坏。所以显示器的带宽与其显像管和显示器内部的电子控制系统有关（有时候同一厂家出产的同一产品每台的带宽还不一样。不过相差不大）。过扫描系数，它一般取值0.7（每个厂家还不一样），这是因为电子枪的扫描是非线性的（前面提到过），显像管的尺寸大于它的可视尺寸，也就是说有时显示器扫描到的地方是我们看不到的。一台显示器出厂，它的带宽就固定不变了，不会象分辨率那样可以人为控制。所以分辨率高，刷新率就一定低，反之亦然。但刷新率对我们很重要，是我们健康的保证。在保证无闪烁的85Hz下的最大分辨率，才是显示器真正的最大分辨率。分辨率在不谈刷新率的前提下是无任何意义的，所以大家要注意商家给你的宣传材料上的数据，不要被它蒙蔽了。上面明明写着可以上到1280×1024的分辨率，但并没有告诉你带宽，也许是60Hz下的最大分辨率。对于这样的宣传资料一定要询问清楚。

带宽是一个显示器的重要量度，它的单位是MHz，对于15″的显示器带宽在110MHz左右是比较合适的，17″的显示器带宽在160MHz左右较为合适。这样即可以保证在应有的分辨率下能达到85Hz的刷新率，也不会过为浪费。最后要注意的是显示器的扫描方式，即逐行和隔行。逐行扫描指的是刷新屏幕的内容是一行一行进行的，而隔行则是先奇数行，然后再刷新偶数行。就看字面你也应该知道哪个好了吧！这个指标只适用于购买二手彩显，现今生产的显示器一般都是逐行的了。

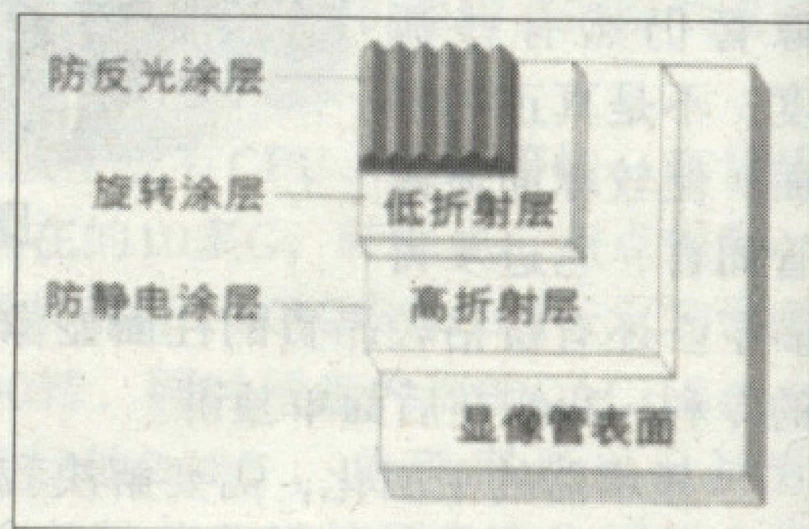
六、显示技术漫谈

任一项新技术的诞生都是为了人们更方便地从事某种活动。显示器的各种技术革新也不例外，其中的每一项技术都是为解决我们使用显示器时发生的问题而开发的。

问题1、显示器的画面上总有悬挂在我头上方的灯的亮影。

分析：这是由你所处的环境所决定的。就像一块玻璃，它的两侧各有一盏灯，站在灯前的人调节灯的亮度。如果一盏灯的亮度大于另一盏灯的亮度，那么站在灯最亮的那一侧的人能看到自己虚象。反之亦然。就是这个简单的原因决定了你一定会在屏幕上看到灯的虚象。（当然还有别的原因，后面再说。）

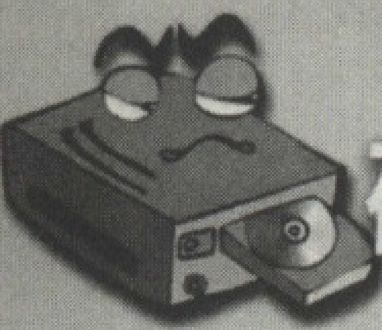
解决：最好的解决途径就是使你的屏幕不像一块玻璃，也就是减少反光率。我们可以打磨屏幕，使它像毛玻璃那样不会反射太多的光，但后果可想而知。它虽减少了（射到我们眼里的光）反射光，但也阻隔了显示器本身发出的光，所以这种解决方法并不太好。早期的显示器采用了我们上面提到的方法，但现在你可能已经见不到这种产品。最好的方法是采用涂层，我们可以配置不同的涂层，使它可以尽可能多地减少反射光，而又尽量多地透过显示器发出的光。正如左图（图八），它的作用是可以减少反射光，减少屏幕静电，过滤杂色，降低辐射。涂层分为显像管内部涂层和显像管外部涂层，它们的作用不太一样：内部涂层的主要作用是提高荧光粉的亮度，减少荧光粉内部的“串色”，使红、绿、蓝的色组颜色更纯一些；而外部涂层是起我们上面所说的作用。看看左图，它分好几层。早期的涂层只有一层，而且分子结构也较简单，作用不算太大。现在，涂层越来越复杂，成本也越来越高，但效果还是相当不错的。相信你没有见过挂着视保屏的17寸显示器吧？涂层的配方每家厂商都不同，而且配方也是商业机密。



图八

问题2、显示器的屏幕形状看上去总是球形的。

分析：确实是球形的。这是为了保证安全而这样做的。众所周知，显示器是一个真空器件，它时刻承受着大气压力。根据其本身的结构，早期的视波管就是一个完完全全的球体的一部分，就连现在有些雷达的监视器也是球面的。轰击在四角的电子束会呈椭圆形，使画面四角聚焦不良，如果做成平面的显示器，电子束轰击屏幕四周的时间要比轰击屏幕中部的时间



长，很难做到准确地会聚。又根据显像管的受力情况，球形是最适合的了。所以，早期的显示器都无一例外地做成球形。

解决：显示器球面效应的确对我们的工作有影响，尤其是那些搞工控、CAD、CAM的专业人员对此更敏感。显示器从最早的球面、柱面、平面直角到现在的纯平面，经历了多次的技术革新。每一次都给我们带来视觉的震撼。

左图（图九）左面的就是球面显像管，而右面的则是平面直角显示器的显像管。看得出，平面直角的显像管仍然有些弧度，不是真正的平面。但较球面显像管而言，它进步得多了。还有价格较昂贵的柱面显像管，它是几家厂商的专利，我们在后面单独讲。

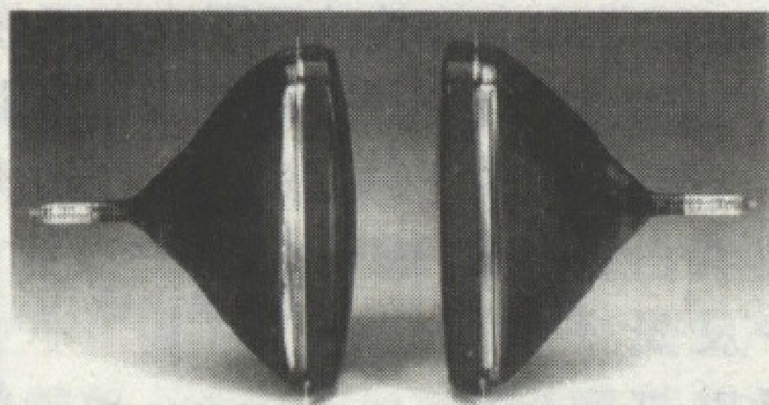


图 九

显示器的平面化，需要解决我们上面提到的几个问题。即受力结构、聚焦问题。受力问题需要新的材料来解决，显像管在一标准大气压下受到的压力很大，几乎是一平方厘米1公斤左右。这样一个17″（对角40CM左右）的显示器受到的压力总和有1吨多。这样大的压力对显像管的材质要求很高，最早推出纯平面显示器的厂家松下公司为了保证安全，在显像管的四周安装了一层防爆金属圈，就是为了维持显示器的形状，使它不会在如此高的大气压力下爆裂，对人员造成伤害。聚焦问题需要新的偏转系统和电子枪来解决。针对聚焦问题，各个厂商所采取的方法不同，但效果都不错。如SONY采取的MALS EFEAL（多重聚焦电子枪）、MITSUBISHI采用的NX-DBF四倍动态会聚电子枪，都较成功地解决了显示器的聚焦问题，这些厂商也成为较先推出纯平显示器的厂家。

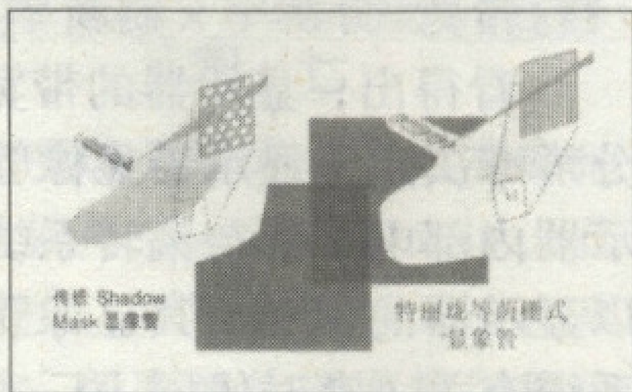
问题3、我觉得现有的显示器还是不够精细，亮度也不够。

分析：这绝对是一位专业人员的问题。要想解决这个问题，我们还是有必要回忆一下“点距”的概念。点距是荫罩式显示器专有的名词，用来描述荫罩式显示器的精细程度。点距受荫罩板厚度的制约，不可能无限制地小下去，所以荫罩式显示器的点距是有下限的，一般点距到达.22就已经很不错了。由于电子束在扫描屏幕的同时也在轰击荫罩，所以荫罩的温度随着使用时间的延长而升高，温度一高，荫罩板就开始变形。所以说一般的荫罩式显示器不适合用于环境较苛刻、温度较高和对显示效果要求严格的场合。这就需要一种新的结构来代替荫罩式显示器了。

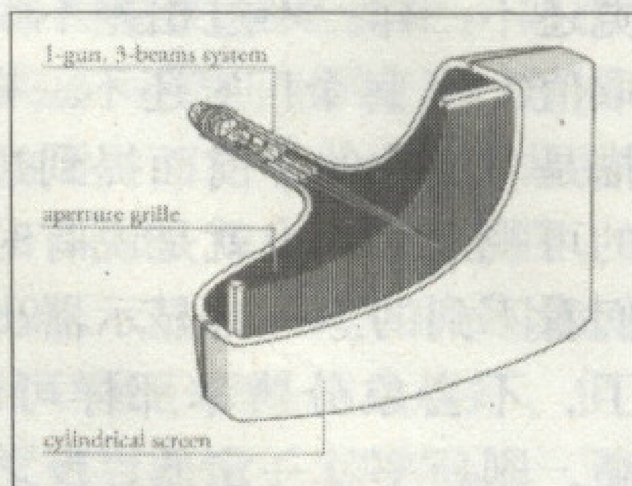
解决：针对荫罩式显示器的一些问题，荫栅式显示器无疑是最好的解决方法。它的特殊结构决定了它的高对比度、高清晰度、高亮度，适合于在各种场合工作。

最早开发出荫栅式显示器的厂商是日本SONY公司。SONY公司自1965年就放弃了荫罩式显像管，并着手开发新的结构的显像管。1982年，SONY在彩电上赚足了钱后，又把其荫栅式显示器TRINITRON（特丽珑）技术带入了显示器当中，引发了显示器平面化的第一个浪潮。使显像管的形状由球面转变成柱面。

如左图（图十）（图十一），荫栅式显像管的最大不同就是放弃了传统的荫罩式显示器中的孔状荫罩，用新的条状荫栅代替之。荫栅是由多条等距的细钢丝围着一个边框做成的，结构看起来相当简单。在看的某位肯定也会说简单。但你要仔细想一想，也的确不容易。金属丝的半径要相当细，并有一定的韧度，不会在搬运的过程中断裂。而且还要有一定的强度，要保持钢丝间的距离，假如钢丝间距离来回变，那就会影响显示效果了。



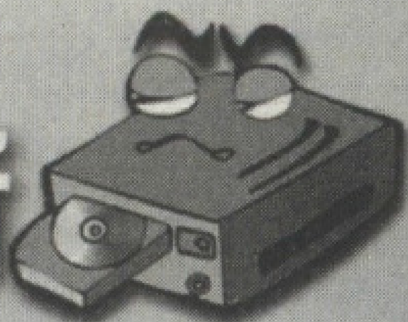
图



图十一

边框的要求更高，首先是强度，必须能承受许多钢丝的缠绕，并要支持显像管的形状，使它在受热的时候变形较小。现在一台17″的显示器，边框所受的拉力为500Kg。但仅有这些还不够，为了保证显像管的抗震性，又在荫栅上绑了水平的防震线。所以在15″以上的特丽珑显示器上我们总能看到1-2条淡淡的黑影。由于特丽珑显示器有这样的结构，所以它适合工作在一些特殊的场合，如工控、CAD等。伴随结构的改变，显示器的性能又有较高的提升，荫栅式显像管用金属丝代替了金属板，所以它的透光率增大，随之而来的就是显示的高亮度与高对比度。这也是大部分专业人员对特丽珑如此垂青的原因了。

生产荫栅式显像管的厂商还有日本的三菱。他们的钻石珑显示器的结构与SONY显示器的结构相似，但采用了较为先进的三枪三束式电子枪。而SONY到现在一直沿用古老的单枪三束结构，所以SONY显示器发热量较高，可辐射比三菱的钻石珑就稍小一点。就他们的效果而言，两者都差不多。究竟选谁的，就要看其他的了。（下转35页）



北京 ZH&R

PC 新奇电脑硬件专题 散热全攻略

在过去几年中，个人电脑的发展可谓突飞猛进，无论从速度、技术还是易用性方面你都会看到这一点。而随着速度和功能的进展，诸如尘土和高热量等新问题也随之出现，就像地球大气急需净化一样，PC内部的空气环保也必须尽快提到议事日程上来。

在这个星球上有很多科技天才，他们勤奋、努力、上进，比如INTEL公司的工程师们，他们使人类在公元1985年使用到了一种被称为“80386”的个人电脑处理器，从此，PC机逐渐成为办公室和家庭的通用工具。接着我们又慢慢接触到了更快的486及Pentium处理器，作为内行人员你明白486处理器要比386快得多，而外行的朋友只能从外观上作出简单的分别，那就是：高主频的486及Pentium芯片上总会带有一块用于导热的散热片和（或）散热风扇。

为什么处理器会由裸露的芯片发展到带有散热风扇的系统呢？原因很简单：以前的CPU晶体管少、频率慢、功率低，因此热量也较小，而现在的CPU已集成了超过千万的晶体管，使用了近乎1GHz（1000MHz）的主频，从最初的几MHz到千MHz只经历了不过短短十几年，虽然其制造工艺从0.60微米逐渐过渡到0.35到0.25到0.18，但散热和超频永远是DIYer的话题。而每当温度被降低时，制造商们便会设法增加其内部晶体管数量并提高主频，以此得到更快的处理速度进行市场竞争及牟取最大利润。由此我们得出结论，无论过去、现在还是未来的CPU上都需要依靠散热风扇。

我们回想一下PC硬件的新宠儿图形加速卡的发展。它在最初也像CPU一样把显示芯片裸露地连接在PCB板上，没有任何散热措施。随着技术进步，图形芯片上也出现了散热片及风扇。就拿3dfx为例吧，早期的Voodoo和Voodoo2卡只有两颗主芯片和8片显存位于显卡上，而后来的Voodoo Banshee和Voodoo3便开始使用散热片或风扇，因为Voodoo的频率只有50MHz，Voodoo2也不过90MHz，但Banshee已超过110MHz，Voodoo3的频率更达到了143—183MHz（2000—3500型Voodoo3）。而Voodoo5 6000不得不采用4颗大功率风扇强行散热。

同CPU的发展相同，图形芯片的制造工艺也经历了0.35—0.25—0.18微米的过渡，但我们很难发现制造商把芯片上的风扇或散热片拿掉，毕竟速度、功能和利润是他们最终的追求目标。由此我们又在此领域得出结论：图形加速卡也必须依靠额外的系统进行散热，否则技术发展将趋于停滞。

类似的例子还可以举出很多，如主板上的芯片组（LX、BX、820），声卡上的主芯片（SB LIVE!、MX300）等。其实所有PC内部硬件的发展都是息息相关的，但是专家普遍认为，最需要被人们重视的配件应属硬盘，最需重视的概念应该是整个机箱内部的空气流通及降温，即PC领域的“绿色环保”。

硬盘在技术发展上没有CPU、显卡等快，容量从几十M到几百M到现在的10多G，转速也一点点提高，像现在的IDE硬盘通常都有5400转或7200转，SCSI硬盘最大已发展到15000转，同时硬盘内部的CACHE也由512KB发展到流行的2MB，单碟容量也已达到10GB……。如此多的性能改进使硬盘产生了巨大热量，其弊端主要表现在：

1.转速、缓存和单碟容量的提高导致整个硬盘盘体温度的提高，长期使用会使其寿命变短；

2.硬盘本身温度升高后使机箱内部总体温度随之升高，影响了CPU、光驱、显卡等其他硬件设备的散热；

3.由于硬盘通常位于机箱中部靠外的位置，所以其散出的高热量严重阻碍了下外侧板卡设备和主电源风扇间的空气流通。

因此学者指出：机内整体温度的降低必须被提到议事日程上来，在内部各个散热点添加专业辅助散热设备是必要的，有一种被称为“酷先生”的解决方案，它由多个散热系统组成，包括：

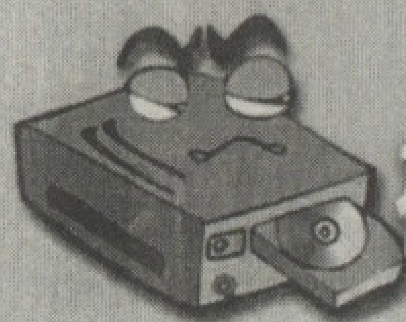
（1）用于连接在硬盘盘体表面的双风扇，可以将硬盘整体热量排到周围；

（2）安放在机箱外部接口（五″驱或光驱）位置的双进气风扇，吸入的空气直接面对主风扇，能够明显改善机内的空气流通；

（3）安装于PCI插槽位置的高能涡沦式外吹风扇，用于把PCI声卡、AGP显卡、SCSI卡等板卡类设备的热量从下侧排出；如果能在对面安置一个8×8的进风风扇，则对流效果更好。

安装情况

“酷先生”硬盘散热器就像一金属盖子，在它的



四边规则排列有几个螺丝孔，这正好与3″硬盘的螺孔相吻合。用户只须用螺丝就能很快将散热器组装到硬盘背面。但现在的问题是，加装了散热器的硬盘，其厚度会增加近一半，这就给硬盘安装提出了考验，如果原来是以上硬盘、下软驱的方式安装，则硬盘背面必定挨着3″软驱，此时再想加装硬盘散热器，就根本不够空间，因此只能改变两设备的排列位置，以上软驱、下硬盘的方式才能将硬盘散热器装入。但这种方法在某些卧式机箱上就行不通，侧立的硬盘被紧夹在软驱和5″托架壁板之间，因面板软驱开孔是固定的，使得硬盘与软驱位置根本无法调换，所以“酷先生”硬盘散热器面对这种旧式机箱，只能顿足哀叹“英雄无用武之地”！对使用昆腾大脚硬盘的朋友来说，这个散热器也同样不合适，因为散热器的“3寸金莲”，实在难以与大脚硬盘那5寸的昂然身躯相匹配。

装前面板散热器就如同更换普通前面板般容易，只要你的机箱面板上还有空闲的5″托架位置，就可换装上这个“酷先生”前面板散热器。考查时下流行的机箱，发现它们多数只提供有两个5″设备的插槽位置，且其中一个已被光驱占用，仅有的一个空位堪堪可供散热器利用，但现时如高档声卡的前面板调节器、CD-RW光盘刻录机等多种设备都要占用这个可怜的地方，所以在一番争抢之后，到时前面板散热器是否还能重占面板，都是个问题，用户购买机箱时一定要有远见，应挑具有3至4个5″托架的大机箱买才不会拥挤！

相比之下，换装插卡式“酷先生”抽气扇的安装更容易，用户只须拆下一个空闲的后背板，然后将“酷先生”换装上去就行了。螺丝一拧紧，啥问题都没有！不过笔者建议在立式机箱中将此插卡安装到最底端的背板位置，并且同其它插卡保持一定距离，以便吸风排尘。

散热效果

在未安装散热器之前，我首先记录了一下测试用机的当前状况，这台Pentium Ⅲ电脑使用733MHz CPU、IBM 20GB硬盘和大白鲨Ⅱ代光驱。该立式机箱体积小而插卡和连线较多，所以看起来整个机箱内部显得杂乱。电脑未开机时，我们测到机箱内的温度为23度（与室内温度相同），开机5小时后再检测，机箱内温度已达到33度（温差为10度）。这其中机内散热仅有CPU风扇和机箱电源风扇在工作。为了查看机箱内气流的循环情况，我们在机箱内燃起一根香烟，当香烟置于机箱下侧时，烟柱呈一条直线，没有发现气流循环的影响，时间一长机箱立时烟雾迷漫，看来仅靠机箱电源来抽风散热，的确远远不够，而将香烟处于机箱电源下端或前端的近处时，烟雾才有明显被抽离的情况。这说明目前机内的排风环境并不理想。

我们将这个3件套的“酷先生”散热组合在测试电脑上安装好，让电脑关机冷却。温度回到23度之后，同样开机工作5小时，经检测机箱内的温度为26度（温差为3度），看来“酷先生”确有散热功效。香烟测试的情况也同样证明这点，当香烟置于机箱下侧时，香烟的烟柱受气流影响呈左右飘摆的态势，机箱内的气流有循环感。部分烟雾更是被插卡式的涡轮排气扇直接抽出体外。香烟放在机箱的上端时，其循环排风效果更为明显。香烟的烟雾在未形成烟柱前，就被抽压出机箱外。通过这一实验我们发现“酷先生”散热器的各排风散热装置互为依托，形成了一个有序的排风散热体系。在杂乱的机箱内气流有了明显的循环。

我们观察到，硬盘散热器和前面板散热器的针对性很强，过去工作时间一长就烫手的硬盘，在加装了散热器后，一直处于温热的状态，同样，以往光驱的工作温度一直让我们担心，但这次也得益于前面板散热器的排风性能，光驱在不间断地播放影碟时温度也让人放心。

功率小插曲

拆开这3套散热器，你一共可找到5只小风扇电机，由于没有专门的测试器材，所以我们无法告之这3套冷却系统的电源功耗，但从风扇的外形大小来看，其功率应该不会很高。不过在测试时，有两种品牌的电源在加装这套冷却系统后无法正常开机，开始我们认为是散热器的问题，后经专家检查才发现问题出在机箱电源身上。原来某些机箱电源产品的实际功率非常小，与其标定的200W额定功率相距甚远（这是目前国产电源的通病）。一旦这种机箱电源遇到像安装多台光驱、多套硬盘等大功率耗电设备时，电源的电量输出就呈强弩之末，虽然能勉强工作，但再想加装设备，哪怕是一两个小风扇，它也难以继续工作。在当前像AMD Athlon这样的大功率电脑部件问世之时，我们强烈推荐各位一定要使用真正高功率的机箱电源产品和强力的排风散热装置。

写在最后

“酷先生”机内冷却系统的产品还未上市，据说年中才能在市场上看到它，所以目前我们还无法得到确切的销售价格。据消息灵通人士透露全套“酷先生”冷却产品的价格在200元左右，不知您的电脑系统是否会考虑使用它？最后，祝朋友们的电脑都能越来越COOL！

ZHUANGJIZHINAN

本季度装机指南

河北 KATMAI

随着国民生活水平的提高和网络在中国的发展，越来越多的家庭已经或者即将拥有自己的电脑。可以预见到，夏季又是一个装机的火热时节。假如你是一位游侠，你需要的装备就是一部电脑。由于没有FPE，只好安份地捏着口袋里的银两，到装备店看看，这些银两能买些什么。5000元、6000元、10000元……，或是50000元？大软的DC为了读者，把这个重之又重的任务交给我，我就当一回老板给大家提供各个不同级别的装备，不过……货物出门，概不退换。呵呵。

国内几家品牌机制造商在年初推出的低价位低性能的品牌机，反而激起了广大DIYER的热情，一些前辈纷纷在各大硬件论坛发表贴子，用自己的4999元或6999元的配置方案，击溃那些品牌机制造商挂着PⅢ招牌用9750显卡的畸形儿。所以，决定从4000元价位的机器开始介绍以后，我马上就去论坛信手拈来一套配置：

4000元的机器，就不要想着玩什么3D游戏了，老老实实作文字处理吧。当然也可以上网，看VCD等等

配件	规格	价格
CPU	K6-2 350	340
主板	大众 PA-2010（VIA APOLLO/AT/Socket 7/支持 75MHz 外频）	280
内存	HY 64MB	450
显卡	鼎鑫 375（S3-375/4M SDRAM/PCI）	125
硬盘	火球十一代 Lct（5.1G/UDMA 66/512K/5400rpm/IDE/3.5 寸）	775
软驱	Sony 1.44MB	110
光驱	AOPEN 40X	400
声卡	雅马哈（ALS4000/32 硬波表/PCI）	64
键盘	普通 104 键	30
机箱	AT 机箱+电源	120
显示器	爱可信 CA-1570（15"/0.22mm 点距/最高分辨率 1280*1024/108MHz）	1230
音箱	普通木质	70
鼠标	双飞燕	15
总价	4009 元	

也没有问题。K6-2在游戏以外的“小”场面上是游刃有余的。主板上，这台机器基本上没有什么升级潜力，只能用一天是一天了。

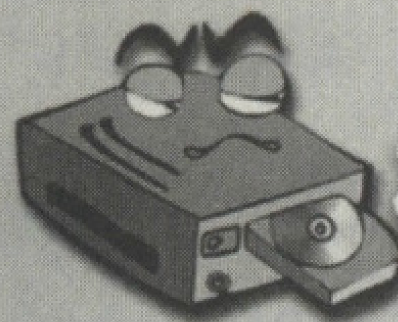
64M内存已经成为当今的下限了，勉

配件	规格	价格
CPU	K6-2 450	450
主板	Aopen MX59 Pro（VIA MVP4/ATX/Socket 7/支持 112MHz 外频/集成 8M 显卡、声卡）	830
内存	HY 64MB	475
显卡	自带	
硬盘	火球十一代 LCT（10.2G/UDMA 66/512K/5400rpm/IDE/3.5 寸）	955
软驱	SONY 1.44MB	110
光驱	NEC 40X	415
声卡	自带	
音箱	丽歌 CA1	130
键盘	普通 104 键	30
机箱	ATX+长城电源	220
显示器	Philips 105B	1470
鼠标	双飞燕	15
总价	5100	

强可以用来运行WINDOWS 2000 PRO版。S3这块显卡虽然没有任何3D加速能力，但是用它来看VCD还是物尽其用的。至于硬盘，昆腾硬盘一直口碑不错，而且适应75M的非标准外频，就是说如果你的CPU有超频潜力的话，你可以毫不犹豫地把她榨干，不要担心数据的安全问题。爱可信15"彩显也还不错，有三年保修哦。

总体来讲，就是显卡和音箱差了点儿，假如你有眼光，可以到二手市场挑一部7、8百元的二手Sony管彩显，比一般1400元的新显示器还要棒！省下的600元，换块Savage4 32M。

为什么把5000元和6000元的配置放到一起呢？本



配件	规格	价格
CPU	K6-2 500	500
主板	磐英 MVP3G2（Apollo MVP3/ATX/Super 7/支持 133MHz 外频/支持 ATA66/附送 ATA66 转接线）	810
内存	HY 64M	475
显卡	丽台 S320V（RIVA TNT Vanta/8MB SDRAM/AGP 4X）	430
硬盘	火球十一代 Lct（15G/UDMA 66/512K/5400rpm/IDE/3.5 寸）	1150
软驱	SONY 1.44MB	110
光驱	华硕 40X	450
声卡	速捷时（夜莺四声道）	110
音箱	丽歌 CA1	130
键盘	Acer 104	80
机箱	ATX+长城电源	220
显示器	Philips 105B	1470
鼠标	双飞燕 3D	30
总价	5968	

来6000元足够配赛扬与Aopen AX6BC Pro。由于近期赛杨300A/333全部在市场上消失，400/433/466都贵得离谱，只好求其次选K6-2 500与磐英，少了超频的潜力，不过性能相当不错。 想用5000元玩各种新的软件，当然要改变一下偏见了—选块一体化主板最经济实惠。在socket 7一体化主板中，能有8M显卡的实在不多。Aopen MX59是个好的选择。除此之外，本机的其它配置与主流的6000元配置也不相上下了。

前面几款是为精打细算的朋友设计的机型，也许早有人攥着人民币在骂我了，别忙，正文刚刚开始。

作为一个硬件/游戏发烧友，我个人认为装机器不应该被价格所局限，如果只是想着装一台XXXX元的电脑，你会发现最后的结果往往有不尽如人意的地方。下面大家看看我精心炮制的千禧主流机型。

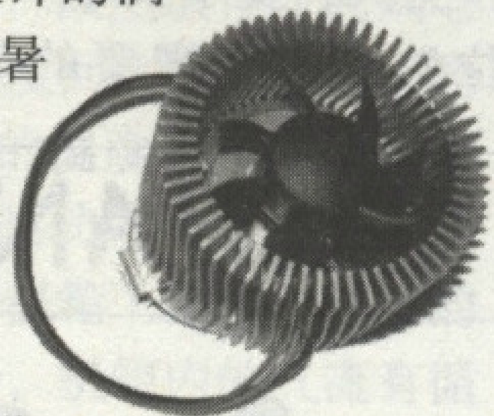
CPU　COPPERMINE 550E

去年这个时候DIY们都抱着非赛杨不用的心态，倒不是赛杨比PⅢ/PⅡ性能高，而是赛杨是那个时候超频王，有着极高的性价比。现在应该让贤了，给Coppermine 550E。



.18微米的工艺和同步128K的CACHE，让它性能和超频能力格外优秀，5.5的倍频较低，使外频的超频潜力很大，购买了它的朋友中还没听说谁的550E不能133MHZ×5.5/733MHZ稳定工作的。经过我亲自使用，150MHz×5.5/825MHz也并不是很难的问题，造成150屏障的并不一定是CPU本身，很多时候是显卡在作祟。像笔者的550E开始就是因为SAVAGE2000在AGP频率100的时候存活率为零所以上不去150，后来换了显卡就没有问题，换了AGP支持1/2的820主板也是稳定在825。

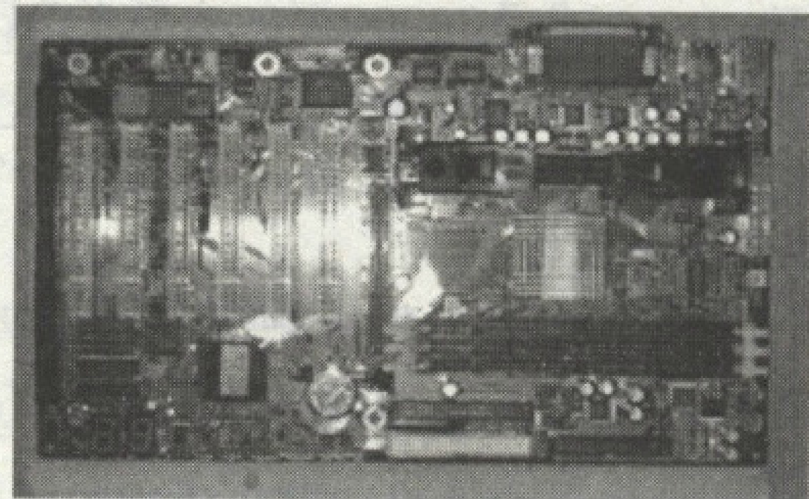
再配上专为COPPERMINE设计的涡轮风扇，应可以过一高速安全的暑期。



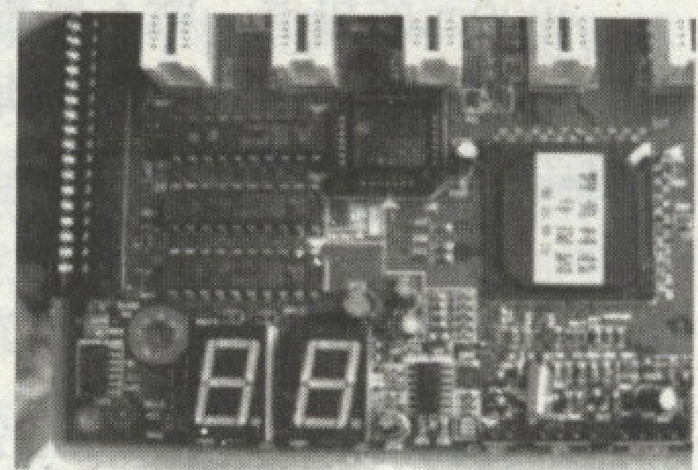
K7的性能也曾让我心动过，而且价格也十分理想，但是我考虑到现在市场的K7主板不支持PC133规格，对内存的要求十分苛刻而且要求300W的电源实在是太……费电了：）当然随着KX133芯片组的新一代主板上市，下季度梦幻配置我就不排除K7了呵呵。

主板　磐英BX6

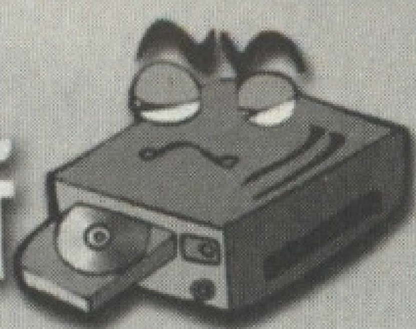
选择BX主板？有什么疑问么？难道用SDRAM+820主板？至于性能不俗的RAMBUS跟820的组合呢，如果我告诉大家国际市场上128M RAMBUS的价格是1000美金，个人用户也应该放弃这个选项了。



主板采用标准ATX设计，PCI六根，ISA一根，DIMM有三条，可支援最大768MB内存，CPU插槽为Slot 1，监控芯片采用Wibond W83782D，可监控温度及风扇转速，可以说该有的都有了。超频功能是最最吸引人的地方，首先在外频上，采用realtek时钟发生器，支援1 MHz外频微调，外频最大可到200 MHz，为了提供非标准外频运作，它在电压方面也提供特别的设计，Vio可提供到最大3.75V（0.05V间隔），Vcore可提高最大0.4V（0.05V间隔），这也是为什么正式规格只有100MHz的440BX跑到180还很稳定的原因。其调整全部通过BIOS设定，非常方便。 内置Post开机诊断功能，为想超频的人带来大大的方便，一般这个功能是为了检查哪个周边没有插好，导致不开机。但在超频情况下可以解读为某某东西超不上去，所以不开机。例如LCD显示C1，则表示内存问题，如显示E4，则表示显示卡问题。



不过各位别忘了，由于这是440BX芯片组，3大先天限制仍然在。首先就是SDRAM跑同步。还有PCI频率的1/4除频，而AGP频率顶多只有2/3除频。如果以

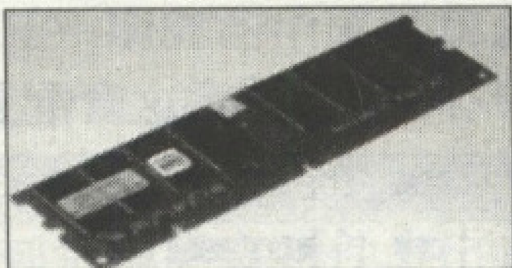


150外频来算，SDRAM 要能够跑150MHz，PCI频率37.5MHz，AGP频率高达100MHz，如果要跑到180，各位可以分别算算看。不过由于这块板子可以调高Vio到最大3.75v，所以这一切容易一些。

这块板子用起来相当稳定，对于想超频的人来说是目前所能找到的最好选择。

内存　HY-75 7.5ns原装PC133 128M

从一开始我就对樵风、KINGMAX那些炒作性质比较重的东西不太感冒，我只相信自己的眼睛。看过HY原厂的内存以后，觉得做工确实没得说，而且在主板上测试时外频高达170MHZ，用SISOFT SANDRA2000显示它是默认工作在CL2上的PC133内存，非常不错。它有着很好的稳定性和兼容性。



显卡　华硕V3800 PRO

选择这块卡的原因就是它的可超频性！本身芯片频率的可超性和对AGP频率的耐超性。前面说的SAVAGE2000的替代品就是它呵呵。在我的机器上本来不能稳定跑733的550E现在稳跑825你说是谁的功劳？作为TNT2的升级版本，它用的是TNT2 PRO芯片，0.22微米，比标准版0.25微米的发热量小，默认工作频率为143/150，SGRAM，SEC-6的SGRAM，每片4MB，3.3V 128KB Flash Rom BIOS。超频到150/183 ULTRA默认频率后的性能可以与价格高出500元的ULTRA相媲美。

显示器　ViewSonic GF775

高画质17寸（可视区域16寸）ViewSonic GF775，超平面映像管技术不但除去了旧有显示器的弧面，而且能呈现锐利分辨率及极佳对比画质和艳丽饱和的色彩。采用0.24mm超细致直条状间距，并支持非交错最高分辨率达1600×1280，对于图形、影像处理及发烧友而言，提供对比极佳的画面及丰富饱满的色彩度，并呈现精准比与几何正确的要求。尤派一贯的优良品质是无庸置疑的。



硬盘　金钻四代20G

金钻四代是一款7200转的IDE硬盘，UltraDMA/66接口，采用巨磁阻磁头，单碟容量高达10.2GB。外观上，金钻四代和Maxtor公司以前的产品最大的区别是盘体部分漆上了黑色，而不是呈灰白色，这点措施更有利于硬盘散热。这款硬盘的电路板宽度只有盘体的2/3，做工很精细。

技术方面，金钻四代采用了Maxtor的DualWave双重处理器专利技术，硬盘包括两颗控制芯片，其中DSP主芯片处理硬盘的读写控制，RISC芯片控制界面操作，两颗芯片分工合作，减少了等待时间，有利于提高硬盘的整体性能。另外，为了提供更高的可靠性，它还配置了Maxtor ShockBlock和MaxSafe技术。ShockBlock技术是一项硬盘防震功能，防止硬盘受到意外撞击而损坏，根据厂方资料，它可以使硬盘承受1000G的短暂冲击而不会出现无法修复的错误。MaxSafe技术是一项资料防护软件技术，它可以自动侦测和修复硬盘。金钻四代采用了2MB 100MHz的SDRAM（编号：HY57V161610D TC－8）作为高速缓存，这也是IDE硬盘的趋势之一。增大高速缓存的容量并不能提高内部传输率，但从高速缓存中读取数据的速度比从磁盘上直接读取要快很多。如果在高速缓存中读写命中，可以节省下读取磁盘的时间。现在的硬盘Cache命中率很高，更大的Cache容量可以储备更多的数据，频繁操作时，对硬盘的整体性能有较大的影响。

发热量和噪声大是早期7200转硬盘的弱点，在金钻四代产品中，这两点得到了明显的改善，我们在测试中发现这款硬盘的发热量控制得很好，温度最高的DSP主芯片也并不烫手，和5400转硬盘差别不大。噪声方面，高转速的电动机转动的高频声比较明显，磁盘读写的声音很轻微。

声卡　CREATIVE SB Live! Digital

Sound Blaster Live! Digital的主音频芯片采用的是EMU-10K1-NDF，能提供7.1通道环境音效，32位、48kHz数字信号处理的音频处理（高达192Db的信噪比），64复音的硬件波表合成器，128个独立的音频通道，声音硬件加速。凭借着EMU-10K1芯片的强大性能，SoundBlaster Live! Digital可以进行近乎专业级的数字式混音和效果处理。NDF芯片和Live! 标准版的EDF芯片和Live! Platinum白金版的SEF芯片都不相同，它的发热量是3块芯片中最低的。

Sound Blaster Live! Digital的输出输入端口有6个，分别是LINE OUT、LINE OUT 2、LINE-IN、MIC IN、MIDI/游戏杆、数码输出接口。这些接口使用了不同的颜色，符合PC99规范，使用户在安装时较为方便。对游戏发烧友来说，SoundBlaster Live! Digital的最大买点是它支持EAX环境音效。EAX环境音效几乎可为所有的游戏、音乐及其他应用增加声音的现场感。除提供真实3D音效定位，EAX环境音效还可以应用在制作几乎任何真实或虚拟的音响环境，而这个音响环境可以有任意维数、质地或形状。在使用了EAX技术的游戏中，声音的定位非常准确，给游戏者以强烈的现场感，较之以前声卡使用的3D模拟定位技术有了很大的进步。

世上没有十全十美的东西，SoundBlaster Live! Digital亦不例外。它的一个美中不足是取消了Live! Value原来板载的CD SPDIF接口，这给用户带来了较大不便。

音箱　FPS2000 Digital

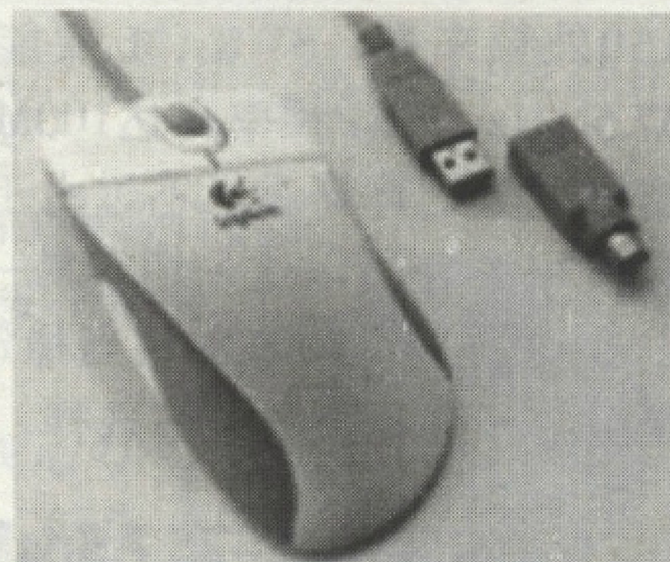
FourPointSurround FPS2000是一个4+1套件的音箱组，有4个卫星音箱以及1个重低音音箱，感觉与PC Works很像，不过PC Works是白色而FPS2000是黑色，且FPS2000体积也大些。在与声卡的连接上除了模拟讯号的连接，还多了数字讯号的连接，不过这个数字讯号连接需要配合Live！声卡使用，因为数字接孔不是一般标准制式的孔座，而是Live！专有的（SPDIF）。



重低音音箱兼具扩大机的功能，上面有一个音量控制钮，但是这是调整重低音的输出功率，音量控制要另外接上去。音量控制器的线挺长的，当音箱定位时，可将控制器摆放至理想的位置方便调整音量，还能调整Front与Rear的平衡，不过它不能一并调整重低音的功率，因此整体使用上有点小瑕疵。

鼠标　银貂USB

罗技新一代的滚轮鼠标银貂USB，延续了上一代银貂的优雅造型，并同时在硬件的连接头及软件的驱动程序中加入了完美的功能。同时，它也是全世界第一款具有USB及PS/2复合式连接头的鼠标。它极高的采样率，可以让你在QUAKE3中百战百胜。

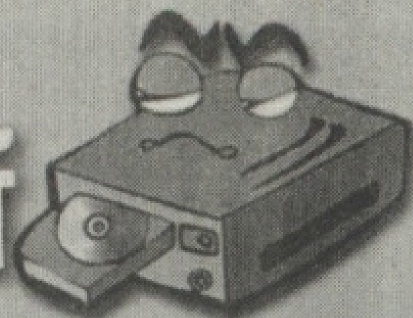


最后看看这套配置价格

配件	规格	价格
CPU	PIII 550E	2150
主板	磐英 BX6	1000
内存	HY -75 7.5ns 原装 PC133 128M	950
显卡	华硕 V3800 PRO	1200
硬盘	金钻 四代 20G	1600
软驱	SONY 1.44MB	110
光驱	华硕 50X	500
声卡	CREATIVE Sound Blaster Live! Digital	650
音箱	FourPointSurround FPS2000 Digital	1800
键盘	ACER	80
机箱	ATX+长城电源	220
显示器	Philips 105B	1470
鼠标	罗技银雕 USB	310
总价	12040	

什么？这套配置一般？那我就推出一套吓人的来，哈哈！

配件	规格	价格
CPU	奔腾Ⅲ 550 X 2	4400
主板	华硕 P2B-DS（Intel 440BX 芯片/ATX/Slot-1/支持100MHz 外频/双 P□、P□CPU/SCSI/80MB/S）	4300
内存	Kingston 256M X 2	6000
显卡	ELSA GloriaⅡ（nVIDIA Quadro(GeForce 256 GL)/64M DDR RAM/AGP Pro）	11800
硬盘	大力神 10K（36.4G/U160/m 68P 160M/2MB/10025rpm/SCSI）	10300
DVD	NEC（8X DVD/40X CDROM/双光头/吸盘式结构）	1260
软驱	怡敏信 LS-120（USB 接口/同时兼容 1.44，120M 软盘/配一碟）	1630
键盘	三星	110
机箱	ST600A	550
显示器	赛普特 D97A（19"/0.22mm 栅距/最高分辨率 1600*1200）	5300
声卡	SB Live 白金版（EMU10K1/1024 位复音码 256 位硬波表/PCI/外加复合数码驱动器）	1980
音箱	创新 DTT2500D 5.1	2900
鼠标	罗技木星（结合滑鼠的优点及轨迹球的便利/专利光学感应技术）	270
总价	51080 元	



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

五一节的长假让人们有了的充分时间去游玩，也是极佳的采购电脑机会，所以五一期间的中关村也是人满为患。不过人多并没有让中关村的商家开心起来，缺货问题仍然在困扰他们。有位中关村的朋友半开玩笑半认真地说，现在如果到货他愿意每件多出10元钱去“吃”下来。

行情分析

近来的CPU行情变化无常，突高突低。刚开始，代理报的价格让大家觉得偏高，无人下单。代理一看不太对劲，只得把价格向下调整，出货量就好了许多。出货量一增加，经销商觉得价格太低了，于是又往回涨。前几天村里的CPU价格突然大跌，PⅢ533B的报价为2100，PⅢ550的报价为2600，降了几十块钱，比起香港的成交价还要低一些。村里有朋友透露造成这一现像原因在于，Intel主要是做渠道销售的，它的处理器也会有几个大的代理来进行分销，而各个代理找的经销商肯定也是不会相同的。有的时候也会存在着相互杀价的可能性，PⅢ这次的降价就是一个很好的例子，如果这个时候只有一家代理有货，价格肯定会涨，如果家家有货的话，经销商一方面为了保持自己渠道的畅通，另一方面为了打击对手，自然就不顾外面行情的变化开始进行降价行动。不过这两天Intel处理器开始全球性缺货，无论是在整机市场还是在配件领域，到处都可以听到缺货的声音。Intel宣称处理器的缺货情形需到今年的6月份之后才能补足，这种持续缺货的状态将导致Intel CPU的价格一段时间内将往上攀升。

AMD处理器的价格从现在看来好像是在和Intel背道而行。K7-600散片现在的价格是1550，感觉还好。不过，今后涨不涨就难说了。缺货的现象也很有可能在AMD发生，不过目前AMD的态度让人感觉模棱两可，几大AMD的大代理正在相互杀价，给手底下的经销商规定K7的价格都是平出，导致K7价格一家比一家低，但是这种状况会持续多长时间就很难说了。但从经销商利益来看，涨价是必然的。

4月是硬盘的经销商最艰难的一段日子，价格拼得天昏地暗。加上水货的冲击、市场需求过于平淡的压力、代理商之间相互大打价格战。每个硬盘经销商都憋着口气。随着5月的来临，很多人应该都轻松了点。一年一度的中关村电脑节就要开始了，来自市场需求不旺的压力对硬盘代理商来说会减轻了一些。价格自然就会上涨一点。不过，太平日子不会持续太长久。新一轮价格战应该很快就要开始了。5月中旬，IBM硬盘将恢复正常供货，到货的是单碟15G和单碟20G的IBM Deskstar 75GXP和Deskstar 40GV。这2款硬盘将以高性能、低成本来冲击市场。看来每次IBM公司的硬盘总能给我们带来低价格高性能的好东西。而且还能冲击别的品牌硬盘的价格。

前些时间韩国的内存生产商宣布要联合控制产量，内存的价格一直就呈现上升趋势。据悉这是现代，MICRON等内存芯片生产商达成协议，控制内存芯片出货量造成的。所以，内存的价格一直都是上升状态，只是因为处于市场淡季，涨幅总不是太大。没能达到去年那样让人一下子能跌破眼镜的水准。不过随着市场旺季的临近，价格上升仍是必然趋势。

新品时报

AMD今日宣布代号为Spitfire的新款Socket A架构处理器正式命名为DURON，并预定在6月正式推出。DURON 处理器与目前Athlon处理器一样，都是采用第7代x86核心架构，并加入新一代3D Nows！指令集，而前总线速度同样为200MHz。不过，与目前Athlon不同的是，DURON处理器将会采用新的Socket A插槽架构，而且内建的L2缓存也将会改采内嵌（on-die）方式，提供64k的L2缓存由于与处理器同速运作，加上采用0.18微米制程，因此整体的运作效能将会超过同等级Intel的Celeron处理器。

随着新处理器即将推出，包含威盛（VIA）、矽统（SiS）及AMD，将会陆续推出其适用的芯片。其中威盛除了目前已有适用在Slot 1处理器的KX133芯片组外，上半年将会再推出适用Socket A架构的KZ133芯片组，而下半年更将会推出整合S3 Savage4绘图芯片的KM133整合型芯片。

本刊记者

长沙行情

五一节的生意未能像预料中那般火爆，反而给商家带来了不少失望。除了五一的那两天，顾客都不多成交的就更少了。近段内存、CPU又大幅涨

价，更影响了销售。

内存条价格近段时间有所下调，但比起3月份的价格涨了差不多20%。樵风的“金条”64M/128M价格为550元和1080元。在各大报刊杂志炒作了很久的“GL2000千禧条”已登陆长沙，目前只有64M盒装一种，PC133的卖495元。

CPU市场因为Intel公司产量跟不上，再加上前段时间点仓电脑商不敢储备库存，导致市面上Intel的CPU价格大涨，价格较前一个月涨了10%－30%不等，而且供应不足。近来赛扬533出现在长沙市场，不过仍是老工艺，只是主频有所提高，要价950元，倒是不贵。高端产品Coppermine系列比前些日子有些上浮，不过比最高的时候仍便宜一些。AMD系列的K6-2有20-30元的降价，不过由于K6-2的浮点运算能力太差购买者不多，主要用作老主板升级CPU主频。K7-500/600分别下调至1240/1450元，和Intel同频的CPU相比极具价格优势。看来AMD能够利用现在有利局面抢占不少市场。

硬盘方面，大容量5400转的价格持续下调，下降幅度约20%，不少品种竟比上月初跌了200多元。7200转的硬盘很受欢迎，昆腾7200转LM系列有较好的性价比。

主板方面，是VIA694X+686A芯片的主板的黄金销售期，价格普遍在800至1000元，支持Ultra DMA/66、AGP4X、PC133。此外不少知名主板进长沙，全力争夺市场。如有Iwill、技嘉、联想、承启等，看来长沙的用户有了更多更好的选择。

杭州行情

本周Intel的CPU持续上涨，到了周末已涨到历史最高点，比刚进入市场时的价格还要高。目前赛扬366和400已基本绝迹，由于高频赛扬超频能力有限，高性价比离赛扬似乎越来越远了。这次涨价主要是由于Intel供货不足所致，对于缺货Intel的解释是由于网络多媒体的迅速发展牵制了其生产能力，而舆论则认为是Intel由0.25微米转向0.18微米时出了问题所致。而这个月Intel还宣布将对全系列CPU降价，真不知它该如何向用户交待。Intel的CPU狂涨使得AMD的产品的性价比完全体现出来了，加上已有不少VIA KX133主板上市，其速度、功能和兼容性比以前有了很大的提高，所以选K7的人也多了起来。

硬盘的价格变化不大。希捷的酷鱼二代还是只有10G的，报价为1120元，金钻四代15.3G为1320元，钻石九代20G为1290元。目前，在国内销售的钻石九代有两种，一种有2M缓存，而另一种只有512K缓存，但它们的售价相同，希望大家在购买钻石九代硬盘时要向商家问清其缓存有多大，或用软件测一下。毕竟2M缓存的性能比512K有不少提高，价格一样当然选大缓存的好。

前不久，世界著名的MAG、CTXT、EMC达成了战略联盟。这样不仅大大降低了原料的采购成本，而且能够充分发挥这3家公司在技术、管理、渠道上的优势，以便在激烈的竞争中占据主动。在本周举行的“杭州市计算机展”上，美格展示了其全系列15″到19″的最新产品，成为本次展会的焦点。美格的彩显虽然价格略高，但其品质很好，用的全都是世界公认品质最佳的日系显管，如索尼、东芝等，且都通过了严格的TCO防辐射认证。

成都行情

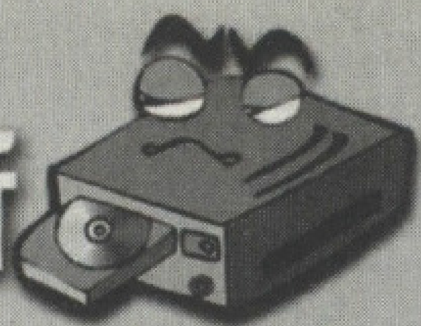
CPU方面，Intel系列CPU价格仍在高位振荡，赛扬466的价格高达980元，500则冲上了1000元，PⅢ500的价格已经到了1820元，随后价格尽管有小幅回调，但近期赛扬的缺货价高的局面没有根本缓解的迹象。

AMD则再次调低了价格，除了K7-500、550和600三款外，其余皆有25%左右的降幅。AMD低价格、高性能的市场策略颇为奏效，所以现在AMD正在一点点蚕食着Intel的市场。

内存方面，本周内存的价格基本上是稳定的，一直在470元左右（HY64M）徘徊。分析认为主要是由于Intel CPU价格猛涨，导致装机数量减少，而使内存价格稳定。如果CPU继续缺货的话，那内存的价格也就缺乏上涨的动力。不过近期由于赛扬价格高得离谱，买家普遍认可配P3和K7的高档机型，因此128M内存很受欢迎。

硬盘方面，前段时间小容量硬盘的不断降价，终于波及到大容量硬盘。本周IBM 20G降至1570元，昆腾新的20G为1580元，钻石九代20G降到了1260元，15G则只要1070元。除了新货压力、竞争加剧等原因，目前硬盘价格不断下调最直接的原因是，大量水货涌入导致价格崩盘。水货的危害是显而易见的，大家还是尽量不要贪便宜而购买。

主板方面，近期K7主板新品大量上市，包括浩鑫、同维、联想、精英等厂家都有K7新品推出。AMD算是熬到了头，精英K7ASA采用AMD最新的AMD 751北桥、756南桥芯片组，支持4倍速AGP显卡，规格为30.5cm×24.4cm。华硕的K7-V系列采用KX133芯片组，比较有特色的是都采用了AGP Pro接口，而且都有4个USB接口。



中关村配件参考价格

CPU	PⅢ 800	盒装	6000
	PⅢ 600E	散装	2650
	PⅢ 550E	散装	2060
	PⅢ 500E	散装	1580
	赛扬 466	Socket370 散装	960
	赛扬 433	Socket370 散装	840
	AMD Athlon 550	散装	1430
	AMD Athlon 500	散装	1300
	K6-2 450	散装	440
硬盘	希捷 310232A	10.2G V10系列 5400prm	820
	希捷 313021A	13G V8系列 5400prm	940
	希捷 ST315320A	15.3G 酷鱼系列 7200rpm	1260
	昆腾 10.2G	火球lct10系列 5400rpm	945
	昆腾 15.0G	火球10代 5400rpm	1250
	迈拓 10.2G	钻石9代 5400rpm	900
	迈拓 15.3G	钻石9代 5400rpm	1190
	迈拓 20.4G	钻石9代 5400rpm	1270
	西部数据 8.4G	5400rpm DMA66	820
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	1200
	IBM 20.5GB	7200rpm 2M缓存 DMA66	1600
显卡	阿波罗 Riva 128ZX	nVIDIA Riva-128ZX	260
	小精灵 Savage4 PRO8	Savage4 PRO	360
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	760
	创新 Savage4	S3 Savage4 芯片 8M	450
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 16MB	720
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X/2X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2600
主板	大众 FIC VB-601-V	VIA Apollo Pro芯片组	620
	磐英 EP-3VBA	VIA APOLLO PRO+ 370 架构	710
	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	1040
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	750
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	960
	华硕 ME-99VM(no audio)	SiS 620芯片组	790
	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1280
	华硕 P3B-F	440BX 支援PⅢ 赛扬 CPU	1070
	微星 MS-6301	820芯片 Slot1	1240
	华硕 P3B-1394	支持PIII系列 IEEE1394总线	1800
内存	现代 HY-32M	PC100	270
	现代 HY-64M	PC100	460
	现代 HY-128M	PC133	920
	Kingmax 128M	PC133	1140
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24	3280
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24	4180
	三星 750S	17英寸 家用型	2320
	三星550b	15显示器	1580
	ViewSonic PS775	17.26	3000
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1350
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2380
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	430
	华硕 50X	50X	460

驱动热报

QUDONGREBAO

S3

2000年4月29日，S3发布了S3 Savage4显卡的最新驱动5.12.01.8006-8.30.23版For Win2000。此版本包含了对OpenGl的支持。建议用户更新。

2000年4月25日，S3发布了S3 Savage2000显卡最新驱动9.50.05版For Win9x。此版本加入了对于T&L的支持。解决了Force Commander、Need For Speed: Porsche Unleashed、Homeworld、Half-Life等游戏中的问题，Diamond 3D属性页加入了OpenGL调节项。

丽台（leadtek）

2000年4月29日，丽台发布了丽台WinFast GeForce 256、WinFast GeForce DDR显卡最新驱动，111简体中文版For Win9x。此版本修正了TV/Output输出模式切换时的问题。

nVIDIA

2000年4月28日，nVIDIA发布了nVIDIA TNT/TNT2/GeForce256显卡公板最新驱动5.16版For Win9x。推荐用户更新。

威胜（VIA）

2000年4月27日，威胜发布了VIA系列芯片组最新INF文件For Win9x/2000。解决了VIA KX 133芯片组主板在Win2000下不能发挥AGP的功能。建议用户更新。

英特尔（Intel）

2000年4月26日，英特尔发布了i810、820、840芯片组最新ULTRA ATA Storage驱动6.00.007版For Win9x/NT/2000。此版本全新支持Win2000，更新了Windows98、Windows 98 Second Edition(SE)、Windows NT 4.0、Win2000的相应功能，让您的系统充分发挥ATA DMA/Ultra DMA技术带来的性能优势，推荐用户更新。

本栏目由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net)联合提供（所有信息截止到5月7日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第6期\DRV\下。

浅谈交互式电视与机顶盒

北京 H2O

编者按：随着信息技术的发展，我们对于网络的理解不在仅停留于计算机的范畴内。网络本应该是一个广义的概念，只是长时间人们接触到的仅是计算机网络，所以在这里我们在这里抽出这块版面为读者们简单介绍一下交互式电视网。

自机顶盒推出，已经有一段时间了，商家也在其宣传上花了大笔费用，但却一直未能得到消费者的关注。从中国的现状来看，Internet暂时没有得到普及，在这种状况下要发挥机顶盒上网的优势，有一定的困难。不过，应该看到就像CD-ROM和Moden的普及一样，机顶盒将来一定也会走入千家万户成为日常消费品。此外，机顶盒的功能不仅是通过有线电视网接入Internet，其另一个重要的作用就是交互式电视。

什么是交互式电视，及其特点

交互式电视又称为ITV，是一种受观众控制的电视。这是一种非对称双工通信模式的电视系统，观众可以对节目进行自由地选择。节目间交互式电视称为点播电视VOD（Video On Demand），它又可分为真点播电视TVOD（True Video On Demand）和准点播电视NVOD（Near Video On Demand）。TVOD是每个用户各自占有一套节目，在每个时刻段都能及时响应，对装设在信息中心和电视台视频盘上的节目可以随意控制。NVOD是每隔一段时间（间隔一般小于10分钟）从头播放一套节目，在用户观看节目时交换机会将终端与最近要从头播送的频道连通，用户等待的时间不会超过时间间隔。

交互式电视的信息传输采用不对称模式，它是以电视为基础，在大规模的分布式多媒体系统上发展起来的。它不但可以提供基本电视和点播电视服务，而且还可以提供许多其它的服务和功能。ITV支持不同的用户选择20-2000个电视节目；允许用户和系统之间进行实时交互，但必须具备基本的导航功能；采用开放式的机项盒结构，以利于不同的压缩、解压缩算法，提供良好的HDTV、PAL、NTSC及其它制式的兼容性；适应不同电视机的分辨率和纵横比，以适应日后技术的更新换代。

我们不难看出，交互式电视区别于普通电视的最大优势，就是能够随时看到想看的电视节目，观众再也不必苦苦坐在电视机前面更换频道等待节目的播出，或因错过节目而感到遗憾了。

交互式电视的系统结构

1.适用于交互式电视的网络

现在有3种网络可用来提供交互式多媒体服务，分别是：有线电视系统、电话系统和互联网络。电话系统是交换的、对称的和交互的，通常采用光纤主干网络传输数字信号，用铜双绞线传输模拟信号。有线电视系统是非交互、分布式的，其主干网以模拟光纤和卫星通信为基础，使用同轴电缆连接到用户。目前互联网络暂时不支持大容量实时数据传输，对用户来说费用也较高，因此，最有希望的是混合光纤同轴电缆 HFC（Hybrid Fiber Coaxal）技术，即一种有线电视的模拟存取技术。

2.交互式电视系统的组成

ITV系统分为3层：信息（内容）服务器、网络（由传导媒介与交换线路组成）、机顶盒STB（Set Top Box）。信息服务器通过网络与用户的机顶盒相连。信息服务器能使多个用户同时访问同一个媒体设备，这是点播电视的主要特性。同时，它能够使用户运用数字视频编辑技术不断地增加、删除或编辑所存储的多媒体信息。为了支持多个用户同时共享多媒体数据，信息服务器要控制3部分对象：大容量的连续数据、数据存储设备及网络通信。机顶盒是用户与VOD系统交互通信的用户室内设备（CPE）。

ITV中的VOD系统可分为两大部分：一部分是节目分配设备，包括信号融合打包器、接收器、用户选择计算机、记帐和登记计算机、服务器、编码器、混合器、调制器及传送器；另一部分是用户设备，它包括信号解包器、解调器、解压缩器、宽带视频/音频电视接收机、用户接口及节目选择接口。交互式电视系统的结构组成如图所示。

(1)视频服务器

视频服务器用来完成视频服务中的对话测试。对话测试的内容包括：定位机顶盒、查询机顶盒、机顶盒发测试消息、请求消息应答、检查消息完整性、定位到下一机顶盒和重复处理。

视频服务器的主要功能还包括

大容量视频存储：典型的视频存储器有20GB的空间，可存储20部90分钟的影片；采用多重单元连接还可以提供几倍于这20部影片所占的空间。

节目检索和服务：视频服务器接收所有用户的信号来对服务器进行控制。

快速的传输通道：视频服务器有一个高速、宽带的下行通道与编码路由器相连，把服务数据（视频、音频和嵌入控制信号的数据）传送给各个用户。同时视频服务器还接收来自用户对计算机的各种反向通道信号请求。每个用户要求的带宽较小（16Kbit/s），其数据量和速率取决于用户的多少。

(2)编码器/路由器

编码器/路由器按用户的需要，将节目和服务数据编码经过路由选定分配到用户。

(3)用户请求计算机和记帐计算机

VOD系统中，每台用户请求计算机可以支持6000个用户，n台用户请求计算机则可将n×6000个用户增加到VOD系统中。每台计算机需要足够的物理空间以支持6000个19.2Kbit/s的逻辑端口，并允许同时进行分组通信。用户请求计算机通过机顶盒提供立即或接近即时的响应，从用户选中一项节目到该节目出现的响应时间不超过6秒的延时。

(4)电视机顶盒（TV Set Top Box）

机顶盒能接收来自网络中包括数字视频、音频、图形、图像、文本和用户接口等成分的多媒体信息流。逆相通道带宽足够时，机顶盒能产生上述的多媒体数据流。端头器（Headend）可以定位特定的电视机顶盒，以提供控制并处于连续收集状态。它在信道中引起的信息流量不大，但却提供了一种对所有的通信设备包括：电视机顶盒、增音器（Repeater）、节点（Node）、集线器（Hub）、电路以及端头器进行的连续系统测试。广播方案存在于端头器，同时向所有用户机顶盒发出菜单、浏览信息和特殊信息。机顶盒有少量内存用以存储消息和菜单并控制菜单间的浏览。当用户做出初次节目选择后，机顶盒创建一条消息以描述用户请求的频带外（OOB）信号（频率范围可能在5MHz-45MHz之间），系统则给用户返回一条应答消息。对于装置有许多机顶盒的庞大系统，则可能出现待处理事项队列。

视频服务器和机顶盒的结构

1.视频服务器的特点和结构

视频服务器是交互式电视系统中最重要的组成部分。它的特点是提供平稳的数据流（视频流的传输速率为每秒29.97帧），而不像一般的计算机网络服务器要求尽可能快地向计算机传输数据；视频服务器还具有较好的交互性、可靠性和可扩展性。此外，对用于视频服务器的硬盘也有要求：容量足够大；采用顺序寻址方式，以适应视频数据的固有特性；采用识别错误而不是终止视频流的方法来改正，尽可能在视频流中利用自识别的嵌入地址，而不必重新校准而利用磁盘宽带的优点从一个磁盘产生多个视频流。为了满足VHS质量，从一个磁盘驱动器可以产生3到18个顺序访问的视频流，并提供视频记录和重播的简单命令集。

视频服务器的结构有3种：

(1)在通用主机上实现的视频服务器。这是最容易实现的一种方案，但费用较高，其可靠性取决于主机系统。

(2)用紧耦合多处理器实现的视频服务器。其特点是能处理更多的并行节目，因为它拥有更多的余量，可靠性高于在通用主机上实现的视频服务器。

(3)专用多线程视频服务器。又称调谐视频服务器，这是针对交互式电视视频系统主要用作数据传输，而不需要进行大量的计算处理特点来设计的。采用可扩充的结构化模块，支持多个并行数据通道，每个数据通道都支持多个视频线程。由于这种结构设计时留有较大余量，因此可靠性比前两种结构都有较大的提高。为了提高编程的有效性，这种视频服务器还使用了专用的指令系统，增加了专用的函数调用，使访问ATM网更容易。

2. 机顶盒的结构和工作原理

机顶盒是交互式电视系统的终端，它具有以下功能：节目选择、观看时间的选择、系统功能、命令整理、菜单浏览、电视机控制、审查帐单及费用控制等。

机顶盒不仅是一个调谐器，也是一个视频服务器远程控制单元，通过ATM网络与视频服务器相连，提供与视频服务器双向、全双工的通信。它与视频服务器的通信包括：观看者的菜单选择、硬件/线路的状态诊断及节目卸载请求等。

机顶盒工作时，机顶盒到端头器的分组包

为64位，端头器到机顶盒的通信使用固定53字节分组通信协议，交互式电视系统提供许多发送这些包的通道。当机顶盒需要和端头器通信时，它产生一个维护中断，产生一系列方案。机顶盒可适应不同的CATV系统结构。机顶盒由以下各部分组成：

(1)系统微处理器。这是机顶盒的心脏，它从ROM中读取并启动自举程序，并把机顶盒功能程序和动态数据存于RAM中。

(2)数字调谐器。它从控制系统接收指令，通告有关传输层的类型、带宽、频率、解调方式和解码信息。初始化后给ATM处理器传送一个包括多个程序和程序线程（Thread）的数字式数据流。

(3)ATM处理器。其功能是从数字调谐器接收多组数据、控制系统模块和命令，控制它选择相应的数据包。ATM处理器将所选择的数据分成：视频流、音频流和一个反馈控制系统模块的数据流。视频流送到视频解压缩器，来自端头器的控制信息定义了解码算法、观看限制、图像分辨率和画面长宽比等。音频流则送到音频解压缩器。

(4)ADSL接口。其作用是把非对称数字式用户线路数据传送给机顶盒，把压缩的数字式音频和视频信号传送给开放式的音频和视频解码电路。

(5)开放式视频解压缩器。它从控制系统接受视频解压缩算法，并指示如何作视频的解压缩处理。ATM处理器获取视频数据后经解压缩送给NTSC/PAL/SECAM编码器。

(6)开放式音频解压缩器。它从控制系统接受音频解压缩算法，由ATM处理器获取音频数据后经解压缩，送到电视的左、右声道。

(7)NTSC/PAL/SECAM编码器。其功能是将解压缩的视频信号YUV和RGB转换成国际标准电视接收机能接收的NTSC/PAL/SECAM制式。

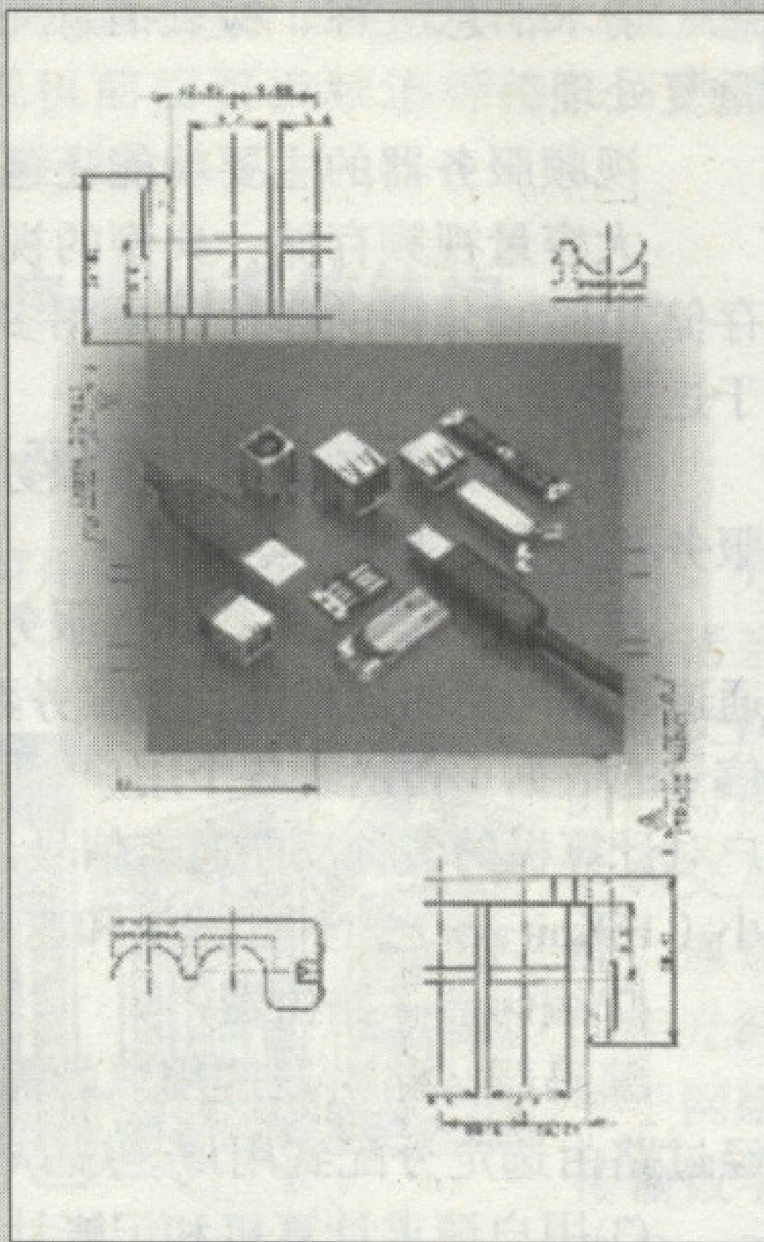
(8)外信号Modem。它的作用是提供机顶盒控制系统和CATV端头器的视频服务器的接口。CATV系统中，它定义被解码的实地址或虚地址。

(9)IR远程接口。它的功能是提供通用的IR远程控制设备的接口。

从上面对交互式电视和机顶盒的特点及结构功能分析可以看出，由机顶盒组建起来的交互式电视走入千家万户是电视广播行业发展的趋势。等到这一系统真正普及开来，我们再也不用为如今混乱的电视节目苦恼了。只要坐在电视机前，轻松地按一下按钮，我们需要的节目就会尽收眼底。

（上接53页）

双绞线：分为三类、五类和超五类。五类的双绞线是由4对线组成，可以工作在十兆、百兆或是千兆网络上，三类的双绞线由2对线组成则只能工作在十兆网络上。超五类线实际上和五类线没有太大的区别，是AMP创立的独家标准。


rj45头

但是如果我们用到总线型的结构、混合型结构或是大型内部网就有可能会用到如下设备：同轴线缆、光纤、光纤耦合器、网络开关（Switch）、路由器、打印服务器等等。如果要接入广域网就会用到ATM接入设备，或是其它广域网接入设备。但是这些并非本文所讨论的，在这里就不一一介绍了。

5.操作系统

操作系统分为两类，一类称为对等结构（Peer to Peer），另一类称为非对等结构。常见的系统有Windows NT、Netware、Windows 9x。前两种是非对等结构，后一种是对等结构的操作系统。网络操作系统是网络用户和局域网之间的接口，介于不同的用户群可能有所不同。网络操作系统都具有以下特征：

硬件独立性：网络操作系统可以在不同的网络硬件上运行。

多用户环境：网络操作系统支持多用户环境下的数据和设备资源共享。

网络管理：支持网络实用程序和管理功能。

安全和访问控制：可对用户资源进行控制，对用户提供限制权限的访问方法。

多系统连接：为便于网络的互联性，网络操作系统都支持不同系统之间的桥接和路由功能，使其能够相互连接。



局域网建设（二）

JUJUWANGJIANSHE

北京 凤凰

建设规划

在我们开始建设一个完整的局域网之前我们必须要对将要建设的网络有一个整体规划。整体的规划方案应包括：拓朴结构、网络类型、网络速度、设备选择、操作系统。

1.拓朴结构

拓朴我们曾经详细的对其作过介绍。在具体的建设中，最可能用到的是星型结构。这是使用的最多的一种网络拓朴结构，适用于大多数的局域网建设，并且其建设规模机动性强，易于调节并有较大的扩充余地。星型结构局域网的建设也是几种结构中最方便的一种。但是如果在局域网中有离主干设备超过100米以上的设备或设备群存在，我们就必须考虑用到混合型结构，使用总线结构将两块设备群连接起来。环型和纯总线型的结构在当前的局域网建设中已很少被采用，其数据传输的根本特性限制了它们在网络上的发展。

2.网络类型

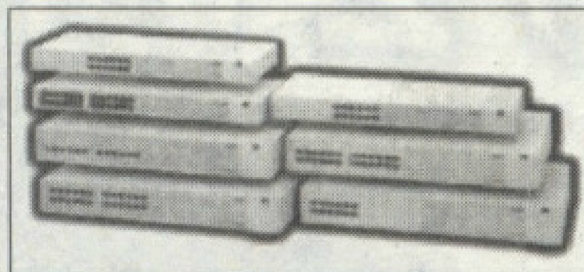
通常人们指的网络类型是按照网络协议不同来区分。主要有Ethernet网（以太网）、Token Ring网（令牌网）、FDDI网、X.23分组交换网、ATM（异步传输模式）网等。在普通的办公、教学、商用局域网中用到最多的是以太网，局域网建设的内容主要也是针对以太网。

3.网络速度

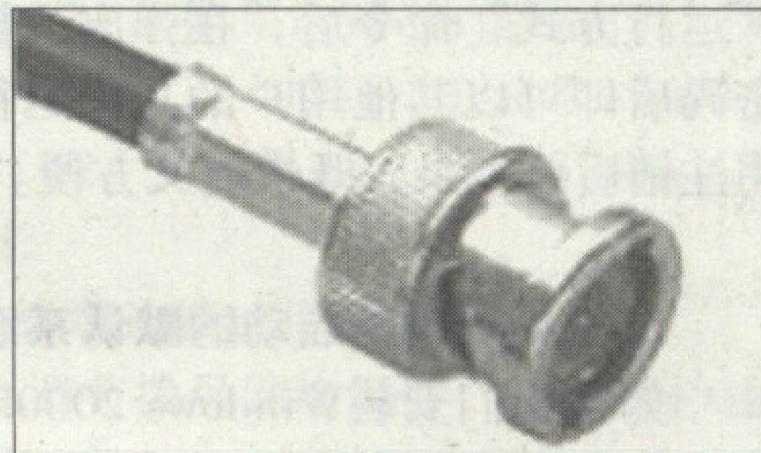
网络速度是指在我们将要建设的这个局域网中数据传输的速度，和网络自身数据交换的响应时间。通常我们所说的十兆以太网、百兆以太网、千兆以太网就是把以太网按网络域流量值进行的区分。十兆网的响应时间为每秒0.1Mbps，百兆网为每秒1Mbps，千兆网则是每秒10Mbps。如果是光纤连接的主干网则能达到每秒100Mbps。

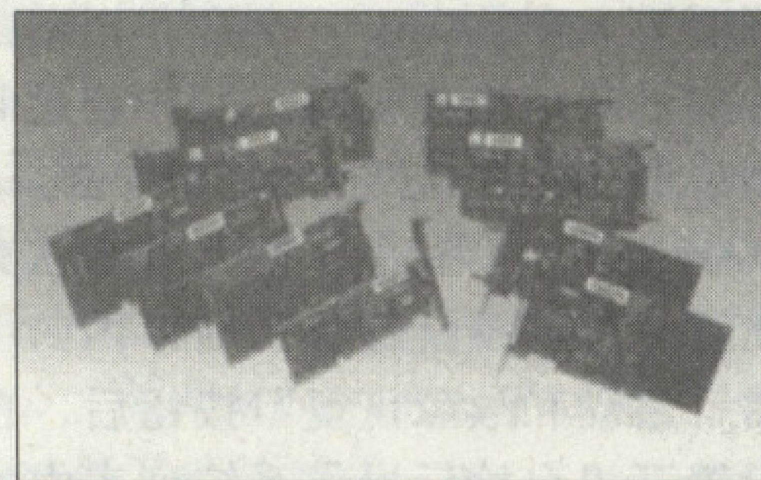
4.设备选择

网络建设的设备包括两部分。我们在选择设备时会受到上述三点的限制，也就是说我们选择的设备必须和拓朴结构、网络类型及速度匹配。设备主要包括：网络适配器、集线设备、双绞线。这些都是指在选择星型结构的以太网所用到的设备。根据速度我们对于这些设备又有不同的要求，十兆以太网只需要十兆的HUB、适配器和三类双绞线；百兆则需要自适应HUB、自适应适配器和五类双绞线；千兆的也是一样。需要注意的是如果在百兆网络中有十兆设备，那和该设备的连接都是按十兆工作，如果在十兆网络中有百兆自适应设备，那百兆自适应设备会降至十兆工作。

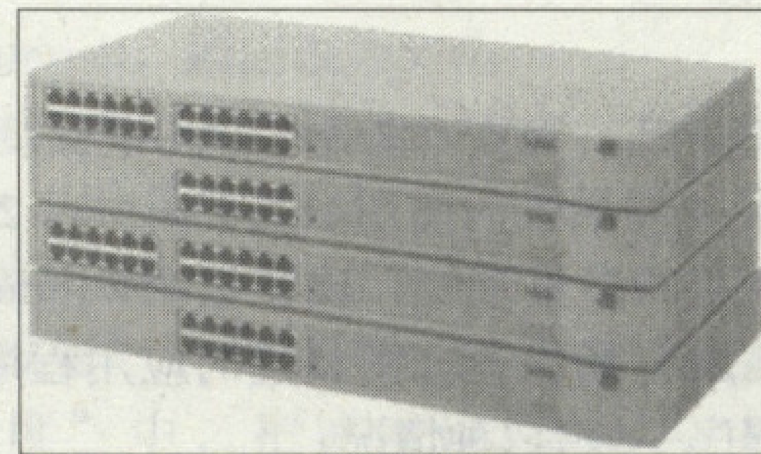

网络开关（switch）

HUB：HUB是最基本的集线设备，按网络传输速度分为十兆、百兆自适应和千兆自适应。从可扩充角度出发又为分可堆叠式和不可堆叠式两种，前者可以把2个或2个以上的HUB用双绞线串接以扩充网络中用户容量。


同轴线缆


网卡

适配器：实际上就是网卡。网卡是连接网络的基本设备。按网络传输速度分为十兆、百兆自适应和千兆自适应三种。按接口类型分为TP、BNC及TP/BNC三类，TP表示双绞线接口，BNC表示同轴线缆接口。（下转52页）


集线器

应用心得

Windows 2000实用技巧七则

上海 周克勤

一、以其他用户的身份快速打开应用程序

Windows 2000启动后，我们用已创建的不同用户身份进行登录。一旦登录后，若想以其他用户的身份运行某一应用程序来进行操作，一般的做法是先注销后再重新登录。其实，只要先按住Shift键不放，再右击所要运行应用程序的执行文件，在弹出的菜单中选"运行方式"命令后，在弹出的窗口中输入用户名和密码后即可以其他用户的身份运行此应用程序，而不用注销后再登录，既快捷又方便。

二、更改双重启动的默认系统及等待时间

如果我们安装Windows 2000时采用的是保留以前操作系统的全新安装，那么在开机自检后会让用户选择要进入Windows 2000还是以前的操作系统，并有倒计时的等待选择时间。用户若超时还未做出选择，则进入默认的系统（一般为Windows 2000）。Windows 2000中，在"我的电脑"的右击菜单中选"属性"，在弹出的"系统特性"窗口内的"高级"选项卡中点击"启动和故障恢复"按钮后，在弹出的窗口中即可设置开机自检后操作系统列表中的默认系统及等待时间。

三、在Windows 2000中安装软件的注意事项

如果我们使用的是Windows 2000与以前操作系统并存的多重系统，现在想在Windows 2000中安装使用在原有系统中已安装过的应用程序，对于不同的应用程序一般有3种情况：

1.有些应用程序（如Foxmail 3）运行时不用调用系统目录中的文件或注册表中的信息，可在其安装路径下找到执行文件，直接运行即可，不用安装。

2.有些应用程序（如Flash 4）虽可直接运行，但会要求用户重新输入注册信息，我们只要按要求正确输入后即可使用，也不用安装。

3.大部分较大的应用程序（Photoshop 5、ACDsee 3）都需要在Windows 2000下重新安装后才能运行。此时，我们可在其原有的安装路径下进行覆盖安装，这样安装后增加的只是装入系统目录和注册表的文件和信息，大大节省了硬盘空间。

另外，由于Windows 2000是一个全新的操作系统，一部分现有的应用程序还不能在Windows 2000下安装或运行。其实，Windows 2000已为我们考虑到了这个问题。从Windows 2000安装光盘的Support/Tools目录中运行Setup命令即可安装一组Windows 2000的支持工具，其中的一个名为Application Compatibility Tool的工具可用于在Windows 2000中模拟Windows 9x或NT，以骗过一部分不能在Windows 2000中安装或运行的应用程序，使其得以顺利安装或运行，大家可以试试。

四、重现Windows 2000组件的添加删除选项

在Windows 98中，我们可在"控制面板"→"添加/删除程序"的"Windows 安装程序"选项卡中来根据需要添加或删除Windows的组件。但在Windows 2000中，这项功能却被大大地限制了，用户可选择添加或删除只有"Internet信息服务（IIS）"、"管理和监视工具"、"脚本调试器"等7项，但却不能选择最常用的如"附件"等组件，这可能是微软对一般用户标准统一的要求。其实，我们可以通过修改Winnt\Inf目录（为隐藏目录）下的Sysco.inf文件来重现这一隐藏设置。

具体方法是：用"记事本"打开Sysco.inf文件，我们可以看到如下的一些文字：

```
[Components]
NtComponents=ntoc.dll,NtOcSetupProc,,4
Display=desk.cpl,DisplayOcSetupProc,,6
Fax=faxocm.dll,FaxOcmSetupProc,faxsetup.inf,hide,7
NetOC=netoc.dll,NetOcSetupProc,netoc.inf,,7
.
.
.
; old base components
Games=ocgen.dll,OcEntry,games.inf,HIDE,7
AccessUtil=ocgen.dll,OcEntry,accessor.inf,HIDE,7
CommApps=ocgen.dll,OcEntry,communic.inf,HIDE,7
media_clips=ocgen.dll,OcEntry,mmopt.inf,HIDE,7
MultiM=ocgen.dll,OcEntry,multimed.inf,HIDE,7
```

AccessOpt=ocgen.dll,OcEntry,optional.inf,HIDE,7

Pinball=ocgen.dll,OcEntry,pinball.inf,HIDE,7

MSWordPad=ocgen.dll,OcEntry,wordpad.inf,HIDE,7

上面列表是可以在“添加/删除Windows组件”中显示的所有组件，有些组件之所以没有显示，关键在于“,HIDE”，我们只需删除它即可显示相对应的组件。这里给出一些组件所对应的名称：“Fax”对应“传真”组件、“AccessUtil”对应“附件和工具”组件、“Games”对应“游戏”组件、“CommApps”对应“通讯”组件、“MultiM”对应“多媒体”组件、“AccessOpt”对应“辅助功能向导”组件、“MSWordPad”对应“写字板”组件。其他的就不再一一赘述了，大家自己试试就知道。删除“,HIDE”后存盘退出，打开Windows 2000的“添加/删除程序”即可看见所对应的组件已出现在列表中。

五、禁用CD-ROM的自动运行

在Windows 98中，我们可以在光驱的属性窗口中取消“自动插入通告”来禁止光盘插入时的自动运行。但在Windows 2000中却取消了这一选项，需通过修改注册表来禁用光驱的自动运行。方法为：运行注册表编辑器，将HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Cdrom下Autorun的值改为0即可。

六、命令提示符的目录文件名自动补全

我们的系统中一般有许多较长的目录或文件名，在命令提示符窗口中输入这些长名很不方便。运行“附件”中的“命令提示符”，执行cmd /f:on后即可开启对长名的自动填充。例如，在同一目录下有3个子目录，分别名为Windocuments of mine、Western coast和Windows settings。要进入其中的一个目录，只需输入cd w后再按Ctrl+D即可完成目录名自动补全，反复按可在这3个目录名间进行切换。对文件名的自动补全只需用Ctrl+F键即可。cmd /f:off命令用于关闭自动补全功能。

七、用户暂时离开时对机器的保护

按下Ctrl+Alt+Delete键，在弹出的窗口中按下“锁定计算机”按钮，即可快速将计算机锁定，等待用户输入密码后重新开启。这种方法不用先保存当前用户的设置，比注销后再重新登录更为快捷。

简谈WIN98上网技巧

江西 熊国红

一、Windows98加速上网之设置优化

其实在windows98下我们可以对系统进行一些调整，以优化我们拨号上网的速度，有时比你使用网络提速软件效果更好，就让我们来看看怎样优化我们的上网速度！

1.在DOS窗口下运行sysedit命令，打开win.ini文件，对其[port]项进行优化设置为COMx=921600,n,8,1,p，其中x代表“猫”的COM端口号，921600代表最大波特率速度，n代表无奇偶效验，8代表8比特位数据，1代表1位停止比特，p代表硬件流控制。在这里你可以调节你的modem与COM口的连接速度（即终端连接速度）。现在的modem一般都支持到921600的，你就放心地改吧！

2.system.ini中的设置：选择“开始”→“运行”，键入：msconfig，进入“系统配置实用程序”，编辑system.ini，双击[386Enh]目录夹，点击“新建”：如果modem在com2，填上：Com2Irq3Buffer=1024。如果modem在com1，则Com1Irq4Buffer=1024 。如果modem在com3，Com3Irq4Buffer=1024。如果modem在com4，则Com4Irq3Buffer=1024。

3.调节modem的终端连接速度和属性

打开拨号网络，调节拨号网络属性，在MODEM的属性设置里面改为最快的115200，打开拨号网络，把拨号网络属性的“服务器类型”页里面的“高级选项”的登录网络去掉！

4.调节MaxMTU及其他注册表中的相关选项设置

MaxMTU：即最大的TCP/IP传输单元，应用程序把要传输的数据分割为较小的分组进行传输，标准的分组大小应为576字节。如果MaxMTU大于576，传输时则需要重新分组，减低了传输效率。Windows9x的缺省值为1500，这是以太网上标准的分组大小，如果不是通过以太网接入Internet，则应改为576。

5.FIFO缓冲区和连接速度的设定：选择“控制面板”→“系统”→“设备管理器”→“调制解调器”，选定你所用的Modem，单击“属性”，选“连接”，点击“端口设置”，将两个缓冲区都设为最高。 在“连接速度”中，把速度设为最大，即115200。

6.建立本机的DNS系统以优化上网的速度，DNS系统的详细原理和设置方法见后面。

这样修改后你的拨号速度和网络速度要快很多的

哟，赶快试试！

二、两个简单的与网络有关的Windows98命令的使用

1.怎样查看自己的IP地址、MAC地址

对于拨号上网的用户，每次的IP都会发生变化，怎样查看到自己的IP地址呢？

在Windows开始菜单→开始→对话框中输入winipcfg就行了。我们看到在列出的Ethernet适配器信息里面有适配器类型：PPP Adapter表示点对点（拨号是一种点对点的接入方式），适配器的地址（即MAC地址，这是全球唯一的），你的IP地址，子网掩码和默认的网关。当然点击详细信息按纽，你能看到更详细的关于本机的网络属性设置和拨号属性，就这么简单！

2.怎样知道站点的IP地址和检测站点的连接速度

在DOS窗口下运行ping（ping www.cpcw.com）命令就行，你看列出了域名（如www.cpcw.com）对应的IP地址和连接速度，我们认为少于300毫秒是正常速度，多于400毫秒就表示连接比较慢，如果出现“Request time out”（超出请求时间）表示这个WEB站点太慢，不能在一秒内反应，你连连本地的ISP看看，是不是很快啊，一般几毫秒之内打开窗口就不用摆了，可以根据PING 的速度提供你访问网络作参考。

三、DNS的原理和介绍

DNS，即“Domain Name System”，中文通常翻译成“域名系统”。因为32位的IP地址难以记忆，为了便于记忆引进了域名这一概念，于是我们才能方便地记下了许多像“www.cpcw.com”、“www.sohu.com”这样的网站地址，但是计算机是不能识别这样的域名的（计算机只认识0和1的数字），于是也就有了DNS服务器来对我们输入的域名进行解析，转换成该服务器的IP地址以达到访问的目的。以“www.cpcw.com”为例，域名解析的过程大致是这样的：

1.当你在自己的浏览器中敲下“www.cpcw.com”后，你的机器便向你所设置的DNS服务器发问以确定“www.cpcw.com”的IP地址（如果DNS服务器在本地那当然很快了哟）；

2.DNS服务器首先检查自己的记录中是否有这个域名，如果有，它便立即抛出“www.cpcw.com”的IP地址给你的机器；

3.如果没有，DNS服务器便会从这个域名的根域（.com）到（.cyber100.com）最后到（www.cpcw.com）一步一步层进式地查出该域名所指向的IP地址。然后你的机器便可以根据结果进行连线。

有了这样的认识，我们就可以在使用Windows98时提高效率了：你一定会有不少自己经常浏览的站点，为了方便你也已经为它们做了书签，那么如果你知道了它们的IP地址就可以把书签的链接位置直接改为它的IP，这样以后你访问该站点时，你的机器会直接连向它的IP地址而省去了域名解析的时间，从而也加快了你的浏览速度，你还可以建立自己本机的DNS文件，这样你就不用访问ISP的DNS服务器了，自然提高了上网效率。

安全模式下使用光驱一法

山东 宋振

因为硬件设备驱动程序或网络设备工作不正常等各种各样的原因，Windows系统经常会出现不能正常运行的情况，在这种情况下Windows系统会在重新启动时自动进入安全模式。在安全模式中，Windows将使用Windows系统默认的设置，如：SuperVGA监视器、Microsoft鼠标驱动程序、60Hz的刷新率并且只能启动那些启动Windows所需的最少设备。CD-ROM（光驱）、打印机等设备将不能使用。当你找到了出问题的原因时，要使用CD-ROM拷贝文件、执行某些程序时，会发现安全模式下根本就不能使用光驱！这种情况相信各位都遇到过。遇到这种情况就只能在DOS下挂上光驱，将一些需要的数据拷贝到硬盘上，然后，再启动机器进入安全模式进行安装，万一一不小心忘了拷贝什么（哪怕是一个文件）就得再重新启动一次。实在是有损我们这些DIY的声誉，下面就给大家介绍一种在安全模式下使用CD-ROM的方法。

第一步：进入安全模式后，找到C盘根目录下的Autoexec.bat文件（是个隐藏文件），右键点击它选择菜单中的“编辑”打开这个文件，在其内容中添加如下命令行:C:\Windows\Command\Mscdex.exe /d:mscd001。再打开C盘根目录下的Config.sys文件，加入如下内容:device=c:\windows\command\ebd\oakc drom.sys /D:mscd001（如果你的C盘没有Autoexec.bat和Config.sys文件，可以自己建立，然后加入相应的命令行即可）。上面的两条命令的作用是利用Windows自带的通用光驱驱动程序，安装光驱。Windows自带的这两个通用驱动文件的兼容性不错，基本上市面上的IDE接口的光驱都可以正常安装。如果你的光驱比较“古老”或者是新产品，只要将这两个文件名改为光驱自带的驱动程序文件名和文件存放的正确路径就可以了。

第二步：重新启动。在启动时按F8键（Windows 98在启动机器后一直按着Ctrl键），进入Microsoft

Windows98 Startup Menu。为了加载Autoexec.bat和Config.sys文件，应选择“Command Prompt Only”一项，然后按Enter（回车）键就可看见系统加载驱动程序的过程，然后屏幕显示C:\>。

第三步：进入C:\windows\目录后面键入Win/D:M按Enter键执行，系统就会以安全模式启动Windows。现在的Windows安全模式中，在“我的电脑”中出现了光驱的盘符，然后就可以像在正常的Windows下一样正常使用你的CD-ROM（光驱）了！

定制Win98“开始”按钮右键功能

湖北 陈冈 周灏

在Win98中，我们使用最为频繁的也许是“开始”按钮了。当然，用户一般都是在“开始”按钮上单击鼠标左键，很少使用到右键功能。其实，我们完全可以将其利用起来，定制“开始”按钮鼠标右键功能。

例如：对于经常性的操作，我们可以将其放在“开始”按钮鼠标右键中。（图1）即是在“开始”按钮单击鼠标右键显示的结果，要运行上面的程序，点击鼠标可以“左右开弓”。下面以几个实例说明。注意：下述处理均针对“开始”按钮鼠标右键事件而言。

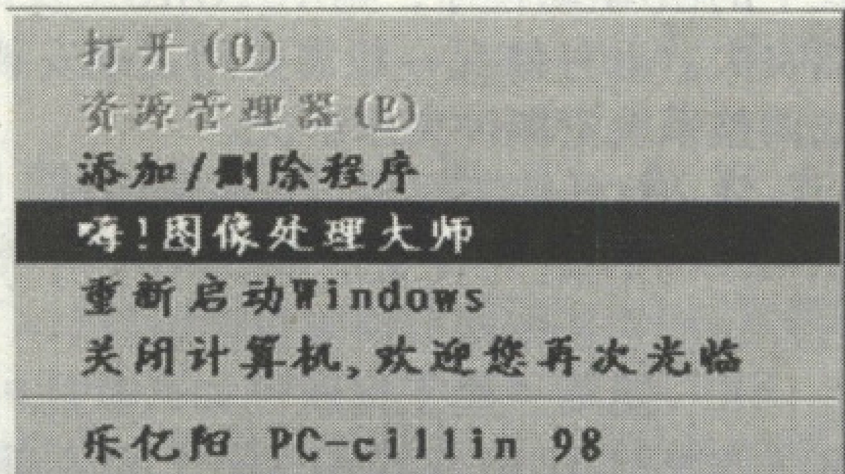


图 1

1.添加“重新启动Windows”

单击“开始”→“运行”，键入regedit命令，启动注册表编辑器。进入HKEY_CLASSES_ ROOT\Directory\Shell。

在Shell上单击鼠标右键，选择“新建”→“主键”，命名为RestartWindows（键名任意），在视窗右栏双击“默认”，输入在开始按钮右键事件中的显示文字“重新启动Windows”。若“默认”值空白，系统以RestartWindows作为显示文字（图2）。然后在RestartWindows下新建子键command，双击视窗右栏的“默认”，输入rundll.exe user.exe，ExitWindowsEXEC即可。

2.添加“关闭计算机”

如上所述，在Shell下新建子键ExitWindows，将视窗右栏的“默认”值修改为“关闭计算机，欢迎再次光临”。再在ExitWindows下新建子键command，将其“默认”值修改为：rundll32.exe user.exe，ExitWindows。

3.添加控制面板组件

对于经常使用的控制面板组件，我们可以将其添加到“开始”按钮的鼠标右键事件中，以方便操作。以添加“添加/删除程序”控制面板组件为例，在Shell下新建子键AddDel，修改其“默认”值为“添加/删除程序”。然后在AddDel下新建子键command，将其“默认”值修改为rundll32.exe shell32.dll，Control_RunDLL Appwiz.cpl（注意，shell32.dll后有一逗号）或control.exe appwiz.cpl。依此法还可以添加其它的控制面板组件。如此一来，对于经常安装/反安装软件的用户来说，卸载软件就方便多了。

4.添加最常使用的应用程序

对于频繁使用的应用程序，我们亦可将其添加到“开始”按钮的鼠标右键事件中。当然，你完全可以使用桌面快捷方式。然而，过多的桌面快捷方式图标，会大量消耗系统宝贵的GUI资源，对系统性能造成不良影响。下面以添加Photoshop图像处理应用程序为例，在Shell下新建子键PhotoShop，修改其“默认”值为“嗨！图象处理大师”。在PhotoShop下新建子键command，将“默认”值修改为c:\photoshop5.0CS\photoshp.exe即可。

需要说明的是，上述处理也可以在HKEY_CLASSES_ROOT\Folder\shell或HKEY_CLASSES_ROOT\Drive\shell下进行。请大家自行比较其区别。

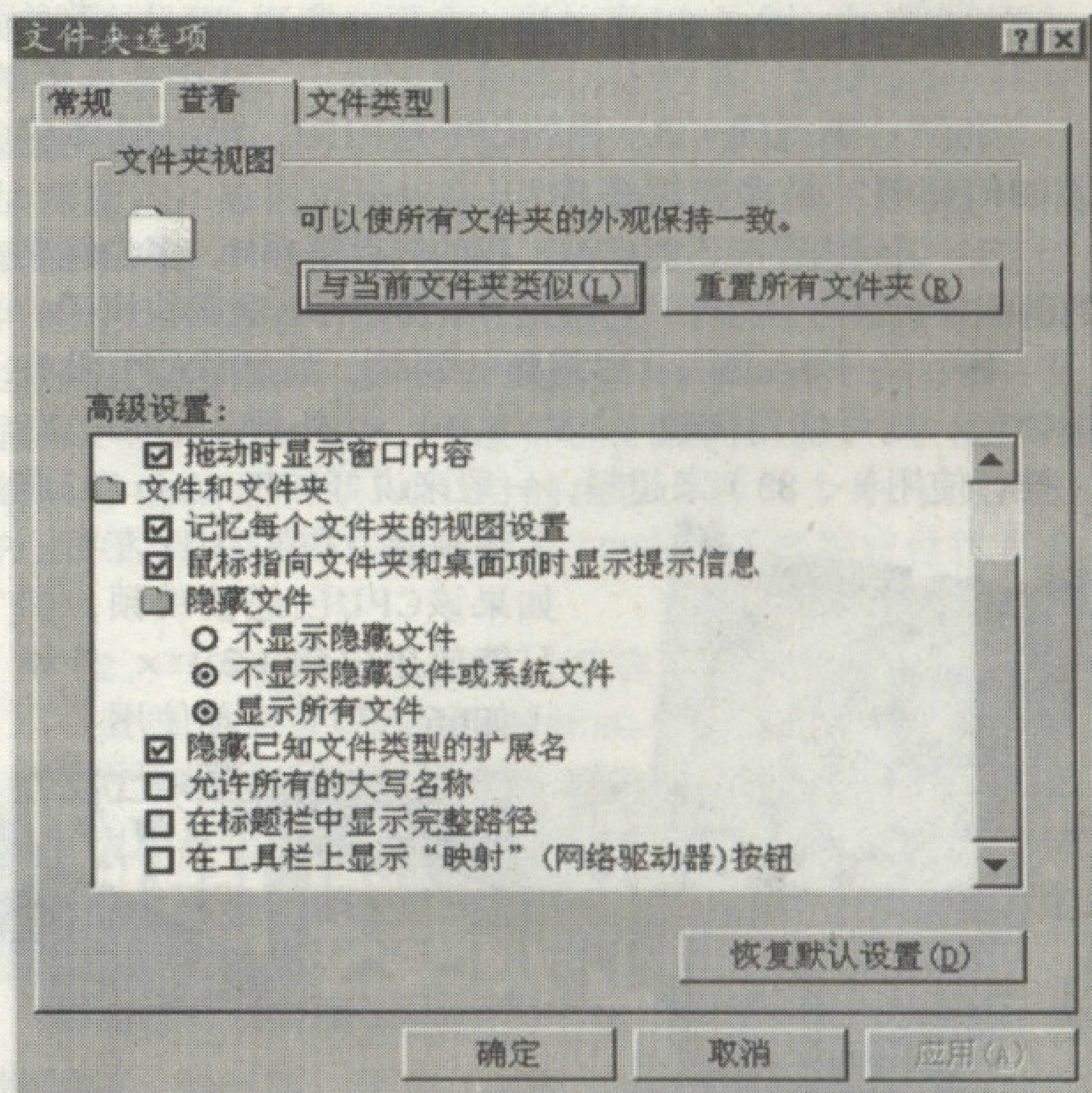


图 2



读者　志明问：我最近购买了一款创新的PCI128D数码版声卡与一套FPS1000音箱。但是我在玩游戏的时候都会产生很大的爆音，特别是3D游戏比较严重。有时重新启动游戏爆音就没有了或者是比先前的情况好了一点，听CD时也没有爆音现象，即使把音量开到很大也没有。我曾经试过将声卡换为创新的PCI64，向别人借来一套使用正常的音箱来试过，但是以上的问题依然存在。

答：PCI声卡的爆音问题主要出现在PCI显卡与PCI声卡共存的电脑中，是由于PCI BUS Master控制权竞争引起。由于很多PCI显卡被设置为BUS Master的方式，显卡会经常抢夺PCI BUS Master的主控权，使PCI声卡运行受到干扰，以至出现爆音现象。你可以尝试修改system.ini文件，添加如下语句：

[display]
busthrottle=1
optimization=1

当然有条件的话，也可换用AGP显卡。

而对于创新的一些声卡据传与VIA公司的芯片组存在兼容性问题，也可能导致爆音，一般通过升级最新VIA 4in1驱动程序解决。另外最好安装DirectX 7.0，对解决爆音也很有帮助。

还有一点要注意的是当声卡在WIN98下使用不正常时，可以多换几个PCI插槽试试，一般最好将声卡插在靠近AGP的PCI槽中。此外某些软件，尤其是游戏软件与声卡的兼容问题也可能引发爆音。

四川　龚胜

湘潭　李志问：1. 我的CPU是P133，请问具体应该如何超频？最多能超多少？

2. 请问内存能不能虚拟？我的内存是16M，多少经典的游戏放在眼前不能玩，老爸又不给加内存，我都快疯了。

答：关于Pentium 133超频的问题，如果该CPU没有被锁频，则可使用倍频（2.5、3.0）× 外频（如66、75〈推荐使用〉、83）来超频，一般来说好的Pentium 133最大超频能力在200MHz左右。如果该CPU已经被锁频，则只能使用倍频（2）× 外频（如66、75〈推荐使用〉、83）来超频，不过目前一块Cyrix M2都只有200元左右，而K6-2等价格也很便宜，如果您的主板可支持2.8V（M2）或2.2v（K6-2）以下的低电压，则可以升级使用。对于内存，强烈建议升级到32MB或者64MB。虚拟内存是没有什么用的，何况现在32MB内存价格只有200元上下。你对老爸许诺好好学习，不多玩游戏不就OK了？虽然游戏是要玩的，但还是要以学业为重！

湖南　苏旅

吉林　吴天穷问：把一些可以自己启动的光盘放入光驱中，可它却并不启动该启动的程序，不知是怎么回事，请问如何修复？

答：调整（关闭或打开）WIN98 CDROM的自动播放(运行)功能，有以下几个处理方法：

1. 放盘时按住shift键可临时取消自动运行功能。

2. 打开“资源管理器”，选择“查看”菜单下的“选项”，再在“文件类型”下选中“音频 CD”，再选“编辑”，出现“编辑文件类型”对话框，单击“还原为默认值”，你将发现“播放”项字体发生了改变，这样便永久性关闭了自动播放CD唱片的功能。若想重新打开，照此重复操作一遍即可。

3. 若WIN98的32位CDFS出了问题，而被迫采用实模式下的CD驱动程序，则AUTORUN 及AUTO PLAY功能自然丧失。这种情况一般需要用正确安装主板IDE驱动程序或调整系统资源冲突来解决。

4. 打开控制面板，点系统图标，再选设备管理，点CDROM，进入设置，里面有一个插入“自动插入通告”，把它选中即可恢复自动运行。

5. 使用一些工具软件如微软的POWERTOY，也可灵活调整AUTORUN 及AUTO PLAY功能。

四川　龚胜

上海　奚梁问：我最近使用了虚拟光驱，但虚拟的游戏光盘在运行游戏时没有背景音乐，正版光盘也如此，不知为何？

答：目前的游戏软件多采用自带音乐文件和CD音轨两种方式进行音乐播放。对于在虚拟光驱条件下运行的一些游戏，由于缺少光盘音轨，所以没有音乐是很正常的。解决办法是直接运行光盘版游戏。

湖南　苏旅

问题解答

读者　王辉问：我96年购得联想天蝎电脑一台，p120/16MB/i430vx，近日升级电脑，买了一块PMMX233的CPU，但主板说明书上写最高支持200CPU，害得我现在只能把233当200用，望指点迷津。若需更新主板BIOS，请详细说明在那里可下载及文件名，联想主页的bios升级说明不清楚，好像没有我的这种。

答：VX主板一般只支持到3倍频，而且品牌机主板一般也不提供66Mhz以上的外

频，你遇到的问题，恐怕不是更新主板BIOS能解决的。如果不想换主板的话，我建议你换一颗K6-2 400，其CTX内核将2X重新定义为6X，不失为老主板升级的好选择。关于老主板升级K6-2更详细的讲解，请参见我主页(http://gsf.sina.com.cn)“老主板上K6-2专集”。

四川 龚胜

湖南 许晋问：1. 帝盟（Diamond）的S90声卡采用的是Aureal（傲锐）SQQ2500的芯片吗？如果不是，那它采用的是什么芯片呢？2. 该款S90声卡是64位还是128位？3. 这款声卡听说采用Auredl的3D技术，那么这款声卡性能好吗？

答：帝盟（Diamond）的S90声卡采用的是Vortex-1（AU8820）系列芯片，是目前市场上的低中端热销声卡之一，它采用Aureal的Vortex芯片，真正硬件支持A3D 1.0，只用一对音箱就可产生逼真的3D定位环绕立体声。它的信噪比高于90dB，能输出纯正的音质，同时它还具有64个硬件复音并拥有4MB的波表样本，能发出逼真的MIDI效果。此外，由于加入了新的SB Pro模拟技术，它的兼容性也很不错，无论是在DOS下还是Windows下都能完美无缺地工作。该声卡是16位的，目前民用级声卡多为16位，市面上那些标榜32，64，128位声卡其实是32、64、128的MIDI复音，注意区别。

湖南 苏旅

读者 滕剑问：最近我才换了一款声卡YAMAHA724，安装了最新的驱动程序4.07.1040版后，在游戏中就无法使用了，每次都告诉同样的错误：“异常错误07发生在VXD Snd801（01）+0000EEE3的0028：C0FFA05B”，不知是怎么回事？但是在这之前放MP3都正常，之后就不行了，称声音频道被占用，其实我已经退出游戏程序了。

答：我想这是新驱动程序的BUG吧，有些时候最新的驱动并不意味着是最适合你的。新驱动可能隐藏一些BUG或存在兼容性的问题。我想你恐怕只有改回旧驱动程序了。

四川 龚胜

山东 楚泽问：小弟由于考学原因，电脑在家闲置一年（主要为了少玩游戏）。如今假期到来，重新将电脑装好，（我是指将接线装好）自检一切正常，可是到该显示Starting Windows95…时，却显示“DISK BOOT FAILURE，INSERT DISK AND PRESS ENTER”，用软件启动后，键入C：显示invalid drive specification。为什么我无法进入C盘，如何解决？

答：很有可能你的硬盘出了物理问题，或者是硬盘的分区表和引导扇区出了问题。解决办法是先用Scandisk等硬盘测试软件测试其是否有物理损坏情况，有的话就不好办了（买新的或者去修？），如果没有问题的话可以在使用系统引导软盘启动后用Sys a: c: 命令恢复C盘的引导功能。当然，你也可以看看BIOS中硬盘设置是否有误，或者用杀毒软件（KV300、瑞星等）进行杀毒恢复。

湖南 苏旅

读者 ethyne问：本人爱机配置:P166/16M/1.5G，为何一旦死机后按任意键回Windows后任务栏右侧的小图标会消失（只剩时钟）？

答：这是正常的现象。任务栏右侧的每个小图标，都代表一个正在运行的程序，这些程序就可能是造成死机的元凶，当死机后它们消失掉，是很正常的。遇到这种情况，系统将变得不稳定，你最好将系统重新启动。

四川 龚胜

读者 问：Pentium3 600E、Pentium3 600B、Pentium3 600三者是什么关系？

答：见下表：

	PⅢ 600	PⅢ 600E	PⅢ 600EB
封装形式	SLOT1	FC－PGA370	FC－PGA370
制造工艺	0.25	0.18	0.18
核心电压	2v	1.6v	1.6v
CACHE	512k半速	256k全速	256k全速
标准外频	100MHz	100MHz	133MHz

四川 龚胜

读者 问：K7主板存在哪些兼容性问题及解决方法？

答：1. 与PC133内存的兼容性问题。

大多数K7主板都有此类问题。只要内存的EPROM是按PC133规范写的，尤其是与Kingmax等品质较好的内存，在现在几乎所有的K7主板上都会不规则地出现无法点亮或是蓝屏等问题，尤其是在插上两条PC133内存时，这些现象发生概率会更高。以技嘉7IX为例，如果在7IX上使用单条内存，一定不能插在DIMM2上，否则装Win98时就会出现蓝屏。对于要安装两条内存的用户而言，问题更加明显，一般来讲最好是用DIMM1、DIMM3，只要涉及到DIMM2，问题就会出现。当然在7IX上使用三条内存的可能性几乎为零。在7IX上最好使用PC100的条子，情况会好点。使用PC133条子时最好在BIOS中将关于内存的设置都不使用自动选项，而进行手工调整。还有一个较好的解决办法就是买条PC133的内存，再找个地方花钱把PC133内存的EPROM改写成PC100的，那样稳定性就好多了。

2、与9880、Savage4不太兼容。

微星6167与一些品牌的9880不兼容，主要集中在融丰9880上（这算是9880中做工用料比较好的一款，不知怎么反倒容易出问题），系统有时无法点亮，有时出现蓝屏。不过这种问题应该不具有代表性，因为一般买K7的人极少会用9880。

目前还发现一些Savage4显卡与几种K7主板存在兼容性问题，如帝盟、耕宇、撼讯等的Savage4显卡与目前上

市的几种K7主板间都不同程度地存在兼容性问题。

3、GeForce 256与K7系统不兼容的解决法

GeForce 256和K7都是新东西，之间不兼容很容易理解，由于在高端配置中采用此搭配的朋友不少，这个问题相对较严重，可以试试以下的两个处理方法：

（1）安装GeForce256 Driver后，运行regedit，找主键HKEY_LOCAL_MACHINE\System CurrentControlSet\Services\Class\Display\000x，看清楚哪个是nVidia GeForce 256所采用的机码，然后找NVIDIA\System，新增DWORD值，打上“Super7Compat”，将DWORD值转作1或者2，重新启动。

（2）如果能在BIOS里面找到以下设置，可以试试改动以下设置：

Enable “Assign IRQ to VGA” /Disable “VGA Palette Snoop” /Disable “Video BIOS Cache” Disable “Video BIOS Shadow” /Disable “C800-CBFFF Shadow” /或其他类似设定。

一般能解决大部分兼容问题，但会对速度有10%左右的影响。此外下载新版的BIOS能减少WINDOWS 98蓝屏出错，将操作系统升级至WINDOWS 2000会得到更高的稳定性。

四川　龚胜

读者 问：卸载“超级解霸”对系统有无影响？telnet这个东西怎么用（c:/windows/telnet)?

答：卸载一般的应用软件都不会对系统有影响。telnet是远登录程序，使用方法很简单，运行后在提示框中输入可以登录的主机地址即可。不过由于telnet后可能对主机实施一些破坏行为，现在允许telnet远程登录的主机已经很少了。

四川　龚胜

更正：贵刊在2000年第6期中，有一个回答北京读者朱磊的问题，对他提的问题没有给予完整的答复，OpenGL在Quick3的光盘中已经附带了，请在光盘的自动安装界面上寻找，安装到硬盘即可。

读者　northbird_nan



2000年第8期“疑难求解”贵阳 董锐问：《轩辕剑3》在移动岛的城堡里，当我打败那位传教士康那里士，到城堡外与护民官对话并到后花园发展剧情后，为什么一遇到敌人就莫名其妙地退出游戏？

答：在城堡里买貂皮衣，这个好东东有超强的御寒能力，每人穿一件，你就会发现遇到敌人不但不会再死机，敌人的冰系魔法也只有给你挠痒的份儿了。

读者　SAI

2000年第7期“疑难求解”aa0390朋友问：请问FF8“无名王墓”中为何找不到武器，还有王墓中如何走法？

答：名王之墓内简易攻略流程：直走－右转－直走－右转－直走－右转－头目战－直走－右转－直走－右转－直走－右转－直走－找右边开关开水门－直走－右转－直走－右转－直走－右转－直走－调查左边开关－直走－直走－右转－左转－左转－直走；那把剑就在地上，仔细找找吧。

读者　Dark Lucifer

2000年第6期“疑难求解”Hellangle问：在玩《雷曼2》时，刚开始下到瀑布下面吃完4个黄色的东东，到哪儿能吃到第5个？还有如何才能到有两个大胖家伙的那块陆地上？

答：《雷曼2》要到两个大家伙的那块陆地上，首先要找出那块陆地上较突出的一块，然后对准其方位跳过去。在跳到一半的时候用“直升机”，就能跳过去，至于第5个能量子，会在过陆地之后出现。

读者　蔡宇

编者注：目前部分作者投稿未留详细通信地址，造成许多不便（还想不想要稿费啊？），希望大家以后用点心。

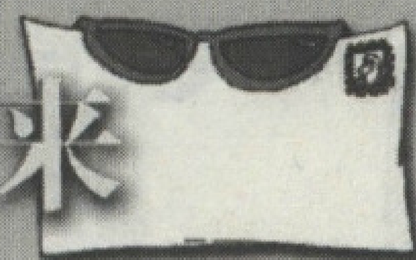
疑难求解

读者 Bill问：我最近购买了一张正版的《世界足球经理2000》，安装完成后启动游戏时却出现警告：“This Game Requires a Minimum Screen Resolution of 800*600”，便跳回了Windows，但此时我的计算机已设置在800*600的分辨率下，不知是何故？

北京 刘广厦问：为何我的康柏P166无法进入BIOS？还有一个问题，为何我在LOGO.SYS(开机时的蓝天白云画面)文件中加了字后储存，再开机就再也没有画面了(我用的是WIN95)？最后一个问题，普通显卡能否驱动液晶屏幕？

读者 陈晓康问：我希望在电脑上自己制作动画片，请问需要哪些软件与硬件？

读者 harlay问：《雷曼2》中，第二关中有一处有一个湖，要先右转，然后爬上青藤向左爬躲过食人鱼，然后进入下一个小段……但是在向右转以前，左面有一个笼子，在一条船上，我不知如何能救出笼子里的伙伴？





本期讨论题目：电子商务的现状和发展。

作为附加品和衍生物，电子商务的逐渐渗透扩张成为网络迅猛发展的又一见证。我们的Walker已经畅游其中，品尝到酸甜苦辣（有没有甜啊？），下面是部分读者的体会和看法。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

zip工作室　牧童：一个普通消费者眼里的"电子商务在中国"。

哎，有啥好说的呢？所谓的电子商务在中国一向是"说的多，做的少，看的多，用的少……"就拿现在大家谈论最多的"网上购物"来说吧，其实网上购物只是电子商务的一个小小的组成部分，但是因为推广者看到这种方式离普通的消费者相对近一点，才首先推出这种模式的。但是现在的情况又怎样呢？消费结算的问题、商家信用的问题、发货（取货）方式和时间的问题……

我自己尝试过一次网上购物。那次我帮一个"死党"在某著名网站预定了一套可以打8折的正版游戏，可是后来那个网站连连发出公告，说是出现了这个情况啊，遇到了那个问题啊，发生了意想不到的什么事件啊……万般无奈之下，我只得打电话到代理这个游戏的公司，还好有个圈里的好朋友负责此事，于是我"走后门"重新确认、登记……折腾了个够之后，才放下心来，让那位"死党"踏踏实实地在家里等着邮递员送来满载着游戏光盘和一腔美好愿望的包裹（还好啦，他"只"等了一个多月"而已"）。

这叫什么网上购物？这又叫什么电子商务？

不过我们也应该预想到，随着网络在国内的进一步普及，随着电子商务在国内的进一步成熟，随着我们这些在网络时代成长起来——接受新鲜事物相对较快的年轻人逐渐成为大众消费群、企业决策群的主力，对于电子商务而言，中国将成为一个非常巨大的市场。而我也相信电子商务在中国会有非常光明的未来，但是请记住，是未来，而不是现在。

读者　lovety：新千年的到来，在蓬勃发展的IT行业里，电子商务无疑是最耀眼的明星。它拥有无限的商机和巨大的发展潜力，它是世界贸易的必然趋势。

在中国，自从8848开始，电子商务网站如雨后春笋般遍地开花，经营方式也从单一的购物发展为购物、订票、拍卖、竞价、二手货等等，以多种方式吸引消费者，再加上各大媒体的宣传，使更多的人了解了电子商务，为它的持续发展奠定了基础。当人们了解了各个网站的经营方式之后，就会有选择地登录到某个网站，这时商家面临的问题是他们的商品和服务是否能满足消费者的需要。比如价格、付款方式、取货方式和取货时间，还有商品的质量和售后服务、网络的安全性等等。

但我相信电子商务在克服了种种困难之后，一定会改变现有的商业模式，使消费者更方便地买到放心的商品，让我们期待这一天的到来。

读者　风长天：谈电子商务的动向

我认为最主要的问题还是支付方法和信誉的问题。现在中国的网上支付业务是非常不顺利的，于是现在很多网站开始找代理。比如，Ebuy现在就在华中理工找代理而且代理可以得到网上购物利润的很大一部分，这不失为一个好的办法，可是中国要搞好电子商务，网上的信誉和支付问题都是一定要解决才行。我是一名学生，我们学校有几个系已有同学搞起了电子商务，利用方便的校园网达到方便大家购物的目的。不过在学校他们要找各个宿舍的代理。可是新的问题又来了，有的同学是开玩笑地订东西，所以有时闹得很不愉快。信誉问题可见一斑。

现在中国做电子商务的，我估计就是到了以后也没几个能赚钱的，倒是给他们跑腿的运送公司可能赚不少钱。正像当年美国淘金热时，淘金的没几个赚钱，卖工具的全赚了大钱。

读者　汪嘉林：电子商务似乎被大多数人打上了Internet的烙印，好像离开了Internet便没有电子商务这回事了。不管是个人、企业或是其它什么组织，都不可能脱离物质基础而单独创造出什么奇迹来。电子商务要发展，特别要在像中国这样的第三世界国家发展，选择合适的电子媒介是相当重要的。

不错，Internet的确有传播广、速度快、内容丰富和接收者有较大主动权等诸多优点，但面对上网人数占全国人口远远不到1%这样一个事实，这些优点便毫无意义。就中国目前而言选择telephone远比Internet有前途得多，我们不能再像大跃进时期那样整天想着多

快好省，一步到位，而是应该以现状为基础，遵循其客观规律，合理、稳步、快速地发展。

读者 leon-li：在我看来电子商务很杂、很乱。多个商务网站千篇一律，重复性很强，各个种类这家有的那家也有，对于许多人已经没有什么新鲜感了（今天出现网上吃饭、睡觉、生活、打情骂俏……那明天呢？）。逐步地虚拟化，真实性越来越小是网络的走向。我觉得这是一个隐患，应从根本解决它。

那些“大专”们说电子商务将是21世纪经济增长的主要动力，在我看来如不将中国的网络有序地管理起来，要不了多久网络经济危机就会到来。

关于未来的发展，说句玩笑话，电子商务就是逐渐地让你不用出门（除了上厕所以外，你可以连屁股都不用挪）。

当然其中有利也有弊，要看中国网络如何统一，如何管理。我上网只有一年多一点，也在网上购过物（并不理想）。除了上班、约会、室外娱乐外根本就不用出门，而且这些网上也都有了。真不知道明天网上还会出现什么……

读者 ruizheng：电子商务的优势

从全球来说，电子商务市场仍处于发展初级阶段，在相关的法律、安全、管理、技术标准和金融等诸多方面还有待于进一步完善和大面积实践应用的支持，并且，电子商务的经营者能否提供人性化的购物过程和以顾客为中心的整体购物服务环境，以克服消费者在电子购物中接触产品实体的障碍，充分发挥其便利优势让消费者在网上享有十足的购物乐趣的感觉，这些都是有待研究和发展的问题。但是，网上购物毕竟有其独有的优势：1、24小时服务；2、便于开拓国际市场；3、随时能更改信息；4、多媒体促销；5、快速资金周转，零库存销售；6、销售中的人员和场地成本大幅度降低等特点是传统商业无法相比的。而技术的日臻完善和巨大的市场需求是有很大诱惑力的，机遇和风险同在，谁领先谁就是赢家。

读者 银色超音速：ruizheng的看法有一定道理，但那也要看是什么，比如你说的第6条：销售中的人员和场地成本大幅度降低这一点，我认为在现在的条件还达不到。如果成本降低了，那为什么还有那么多的网站亏损呢？

实际上，网上商务还是要场地和人员的，没看到亚马逊现在都花大价钱去修建仓库吗？这就是场地，而要送物到顾客手里，要人员，总不能要我买了个东西跑美国去拿吧。就算有代理的话，利润也要和代理共享。所以电子商务的这些并没有降低成本。特别是在中国，中国人是讲究实在的，要是一个东西他不看到的话你要他买他心里肯定不踏实，何况现在真正上网上得多的人钱都用在上网上了，谁还有那么多的钱用来买东西呀！中国的电子商务还有一个特点，那就是很多网站没有代理，东西到你手里就要好几天。这就像邮购一样，而大家知道有很多人就是宁可多花一点钱也不去邮购的，因为他们觉得那样不踏实。不过只要渡过了中国互联网的一道坎后，电子商务还是大有可为的。这道坎就是——中国上网太贵，网速太慢。上网确实太贵，就像以前大家说的一样，买得起手机打不起电话，现在是买得起电脑上不起网。只要互联网便宜了，上网的人多了，大家的观念就会改变，这样电子商务就大有可为了。

现在的网站着重的不是赚钱，而是顾客，是信誉！等上网便宜了，那么中国的电子商务就一定会蓬勃发展的。

下次讨论题目：

纠缠23个月之久的微软垄断案终于有了阶段性的说法：4月3日，美国联邦地方法院法官杰克逊裁定微软违反《谢尔曼反垄断法》。杰克逊法官眼前的抉择范围从分拆微软，到命令该公司改变营业策略。

如果你是法官，你会怎么办？如果你是微软，你又会如何应付？你可以任意选择一方，详细为他们谋划一番。

上面的问题由于美法庭定于当地时间5月24日举行听证会，可能会有初步结果而令诸位读者意兴阑跚，使小编无以为继。为防止意外，我再为大家提供两个话题：

1，TCL信息产业（集团）有限公司4月10日在北京举行了吴士宏加盟后的首次规模庞大的战略信息发布会，明确了TCL的下一步目标：“从一个成功的家电制造和销售厂商转变成互联网领域的主流厂商，将互联网与广大中国消费者互联。”据说TCL将为此注资5个亿，令业界十分震惊。你对此有何高见？

2、谈谈你对聊天室的看法，随便谈。

以上三个问题是今后几期大众论坛的讨论重点，你可以挑选一个感兴趣的话题高谈阔论，也可以一网打尽尽吐为快（可以提高上杂志的命中率，嘿嘿）。

敬请来弹——大众论坛。

名人坐堂



微笑丁磊

丁磊先生是一位奇人，自1997年创办网易公司以来，凭借其对中国互联网市场敏锐的洞察力及准确的判断力，带领公司实现了一次又一次的飞跃，最终确定了网易在中国网络界领导者的地位。然而，一个真实的丁磊是什么样子呢？下面，让我们一起和他聊聊。

读者 More：是什么原因促使您开发网易的？

丁：很简单，1997年以前觉得在中国上网很难，为了让大家上网都容易一些，就建立了网易（笑）。

读者 玉如意：您在以前的文章中多次提到自己的想法很天真。您认为在现代网络社会中，一个人获得成功的最重要条件是什么？是天真吗？

丁：也可以这么说（微笑）。当然，更重要的是我一直拥有对成功的渴望和必胜的信心。同时，我要感谢我的那些夜以继日工作的同事们以及网友们的支持。

读者 GAMEBOY：您对于国内众多精品个人网站的出路有何看法？难道商业化或者大站投资（说白了就是收购）是个人网站唯一的结局吗？网络怎样才能赢利？

丁：我觉得，大家建立个人网站，根本的出发点是基于一种对于网络的爱好，通过网络这种介质来认识更多的朋友。我不认为将建立个人网站的目标定为投资和赚钱是一种正常的现象，相反，这样的目标可能还会产生一种适得其反的效果。从我个人的经历来看，我的意见是：就像网易一样，只有通过对网络用户的真诚服务，才能真正成功并得到一种满足感。对于我来说，这是最重要的！

读者 绿素问：网易与BEA建立了电子商务战略联盟，您是否可以具体展望一下未来10年电子商务的发展趋势？

丁：现在谈10年以后的电子商务，还为时太早。但我相信，竞争的加剧将使电子商务在中国逐步成熟起来，网易将逐步深入地发掘作为门户网站和技术领先的优势，以为各种垂直网站提供稳定、可靠和有扩展性的平台为己任(目前，我们与Yabuy、Coolbid、Clubciti已达成共享平台的合作，请访问auctions.163.com)。展望未来，我们可以清楚地看到网站发展的轨迹正走向重合。明天不一定会有明确的门户网站或专业网站的划分。这也就是网易与BEA达成电子商务战略联盟，在中国第一个建立这样一个平台的初衷。网易将为中国电子商务的发展贡献自己独特而至关重要的作用。

读者 明镜止水：您对现在以倍数增长的网民与以分数增长的网络速度之间的矛盾有什么看法，以及有没有什么解决方法，现在实施了没有？

丁：这需要政府对网络的发展有一个长远的规划。对于网易这样一家ICP(互联网内容提供商)而言，为提高网络的速度，我们将尽可能优化网站的结构和网上内容/图片的配置，使大家在现有的网络条件下能很方便快捷地访问网易。

读者 浪天：最近美国科技股大跌，您为什么还要积极筹备网易在纳斯达克上市？

丁：（笑而未答）

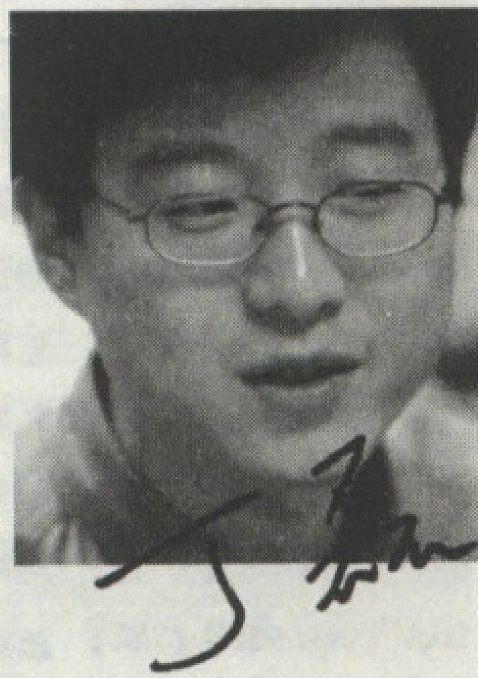
本刊记者：最后问您一个问题，我注意到，您此次辞去网易公司的首席执行官职务后仍然继续担任联合首席技术官。您对技术是否有一种发自内心的天然好感（或者说迷恋）？

丁：对我而言，从事与技术有关的工作，是最有挑战性和快乐感的。可以说我对于技术有一种发自内心的天然好感，迷恋就太严重了吧（笑）？

本刊记者：谢谢丁先生。

丁：不用客气，欢迎你再来宣传我（笑）。

丁磊和网易：



浙江宁波人，71年10月生，网易首席技术执行官。

93年，毕业于电子科技大学，被分配到宁波电信局，开始接触到BBS和Internet。

95年5月，加入Sybase广州公司。

96年，进入广州飞捷公司当总经理技术助理。

97年5月，创办网易公司，注册资金仅50万元。

98年3月，开通国内首家全中文免费电子邮件，正式推出免费域名系统。

98年12月，推出网易虚拟社区。

99年4月，公司总部迁至北京。

99年8月，网易注册用户总数超过100万人。

下期预告：梁肇新，北京豪杰公司总裁。听说过“超级解霸”这4个字吗？哈哈，快告诉我你想知道他什么？来信reader@popsoft.com.cn



Home　　将大众软件网站加入收藏夹

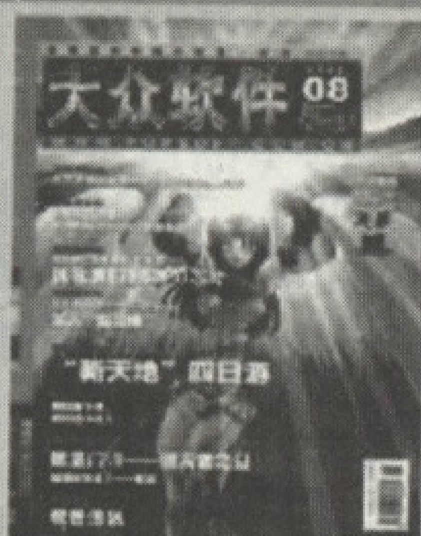




PC天书CD2000　　线上注册

新闻直击 | 游戏家园 | 软件长廊 | 硬件周边 | 新手学堂 | 晶合后院 | 线上媒体 | 开阔地带 | 精品橱窗 | TOP TEN

线上杂志预报



- ▶ 东方不败的传说
- ▶ Windows2000之步步为营
- ▶ 当前PC系统的四大瓶颈
- ▶ 无形的联系——WAP纵观
- ▶ 横扫地下城
- ▶ 救世传说

线上光碟预报



- ▶ 精雕细琢-系列二
- ▶ 新片大赏-三国7
- ▶ 攻略指引-龙女
- ▶ 前线地带-乐高赛手
- ▶ 中国泥巴潭
- ▶ 新世纪福音战士

欢迎大家网上评刊

请先线上注册才能参加

每月月底抽奖!

线上杂志 online magazine

▶ 2000年3月（下） 总第71期	2000年4月12日更新
▶ 2000年3月（上） 总第70期	2000年4月10日更新
▶ 2000年2月（下） 总第69期	2000年3月25日更新
▶ 2000年2月（上） 总第68期	2000年3月25日更新
▶ 2000年1月（下） 总第67期	2000年3月20日更新
▶ 2000年1月（上） 总第66期	2000年3月20日更新
▶ 1999年12月（下） 总第65期	2000年2月02日更新
▶ 1999年12月（上） 总第64期	2000年2月02日更新
▶ 1999年11月（下） 总第63期	1999年12月09日更新
▶ 1999年11月（上） 总第62期	1999年12月09日更新
▶ 1999年10月（下） 总第61期	1999年12月09日更新
▶ 1999年10月（上） 总第60期	1999年12月09日更新
▶ 1999年9月（下） 总第59期	1999年10月01日更新
▶ 1999年9月（上） 总第58期	1999年9月15日更新
▶ 1999年8月（下） 总第57期	1999年9月01日更新
▶ 1999年8月（上） 总第56期	1999年8月15日更新
▶ 1999年7月（下） 总第55期	1999年8月01日更新
▶ 1999年7月（上） 总第54期	1999年7月01日更新
▶ 1999年6月（下） 总第53期	1999年7月01日更新
▶ 1999年6月（上） 总第52期	1999年6月01日更新
▶ 1999年5月（下） 总第51期	1999年6月01日更新
▶ 1999年5月（上） 总第50期	1999年5月01日更新
▶ 1999年4月（下） 总第49期	1999年5月01日更新
▶ 1999年4月（上） 总第48期	1999年4月01日更新
▶ 1999年3月（下） 总第47期	1999年4月01日更新
▶ 1999年3月（上） 总第47期	1999年3月01日更新
▶ 1999年2月（下） 总第47期	1999年3月01日更新
▶ 1999年2月（上） 总第47期	1999年2月01日更新
▶ 1999年1月（下） 总第47期	1999年2月01日更新
▶ 1999年1月（上） 总第47期	1999年1月01日更新

1999年以前的杂志点此进入

光碟readme online cdrom

▶ 2000年04月 总第34期 A B	4月6日更新
▶ 2000年03月 总第34期 A B	3月30日更新
▶ 2000年02月 总第33期 A B	3月20日更新
▶ 2000年01月 总第32期 A B	3月10日更新
▶ 1999年全年CD索引 下载	12月10日更新
▶ 1999年11月 总第30期 A B	12月09日更新
▶ 1999年10月 总第29期 A B	9月01日更新
▶ 1999年09月 总第28期 A B	8月15日更新
▶ 1999年08月 总第27期 A B	7月01日更新
▶ 1999年07月 总第26期 A B	6月01日更新
▶ 1999年06月 总第25期 A B	5月01日更新
▶ 1999年05月 总第24期 A B	4月01日更新
▶ 1999年04月 总第23期 A B	

▲ 返回顶部

硬件周边

ATHLON 超频指南

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardcpu/athloncpzn-20000427.htm

当今PC界超频之风盛行，主板制造厂商为了迎合广大DIY玩家们的口味，亦发布了多款号称“超频王”的发烧级产品。一直以来，主板厂商的主要收益都是来自OEM渠道而非“发烧级玩家市场”。但现在他们发觉这块市场大有潜力，因此他们对曾被冷落的“发烧友”们敞开怀抱，为他们量身订制了不少“经典”的超频利器……

漫谈ISDN

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardoth/mtisdn-20000427.htm

ISDN（Integrated Service Digital Network 综合业务数字网）以模拟通信线路无可比拟的优越性得到了广大用户的认同，在电信局的大力推广下，已经显露出了其广阔的发展前景。ISDN的产品很多，主要有ISDN NT1、ISDN数字电话、ISDN适配器、ISDN路由器等等。随着国内ISDN的推广，国外众多ISDN生产商也都涌入中国市场。国内的不少硬件厂商针对ISDN的发展前景，也相继开发出自己的产品，一时间ISDN产品特别是ISDN适配器品牌较多，良莠不齐。不少想选购ISDN适配器的人，对着满柜台的不同ISDN适配器，听着经销商不同的介绍和推荐，看着不同的标价而不知所措，为此，笔者针对要选购主流ISDN适配器的普通用户做一些介绍……

数字便携播放器，选择还是MP3还是MD

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardoth/mp3ormd-20000430.htm

近日朋友相见，忽然发现都有新装备--数字便携播放器，谈论之余，心痒难搔，然各位朋友意见大相径庭，笔者不得不考察一番。个中心得，愿与各位分享。

PC的未来—PC硬件的发展趋势

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardoth/pcyjdfzqs-20000430.htm

1946年，当世界上第一台电子计算机EANIC在美国诞生时，又有谁知道，这竟是人类历史上又一次革命的开始。当世界上第一块微处理器芯片8088从Intel的试验室里诞生时，又有谁知道，这竟标志着PC时代的来临。

用56K MODEM上ISDN

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardoth/y56kmsisdn-20000430.htm

说起来奇怪，影响ISDN迅速推广的障碍之一，居然是许多正在用MODEM上网的朋友，不想立即升级为ISDN，总觉得淘汰刚买的56K MODEM太可惜了。因为，把普通电话线改装升级为ISDN线路虽然是免费的，却需要另外花一千几百元购买相应的ISDN上网设备，例如ISDN内置卡，或外置ISDN TA等，原来使用的MODEM就浪费掉了……

新手学堂

网页安全技术指南

http://learn.popsoft.com.cn/net/net_save.htm

随着Internet的飞速发展，网站的数量正呈几何级速度递增，网页上的信息极大丰富，但网站的安全与信息的版权却不断受到威胁。近来，全球各大网站先后遭到黑客攻击。接着，为了顺应新形势，国内首家有关网络安全专题的网站（天网安全阵线）www.sky.net.cn诞生了。网站与网页的安全性受到越来越多的关注，本文将由浅入深地介绍关于加强网页安全性的各种技术和技巧，对关心网页源代码版权和网页数据安全保护的读者有较大的帮助。

桌面小玩意让你轻松一下

http://learn.popsoft.com.cn/media/med_desk.htm

电脑已成为日常生活中不可或缺的工具，不论你是电脑从业者、游戏发烧友，又或者是ICQ迷，都要长时间面对电脑荧幕，这样很容易造成眼睛疲劳、头昏脑胀、腰酸背痛、手部麻痹等症状。久而久之，还会诱发“电脑综合症”。其实，一些桌面小工具颇具舒展身心之效。笔者近日就从网上搜罗了几个实用又好玩的桌面小程序……

极品加速---3721极品飞猫 V1.0 Beta评测报告

http://learn.popsoft.com.cn/net/net_3721cat.htm

2000年的钟声即将敲响，而我们也将迎来一个崭新的世纪。近些年国内的网络业有了惊人的发展，但与网民息息相关的网络速度却明显滞后，而网民人数的激增使得国内本来就很狭小的带宽变得更加拥挤，所以每次网络民意调查，对网络速度不满的呼声总会高居榜首。这使得网络加速成为了国内网民讨论最多的话题之一，而网络加速软件同样也就自然而然地成为网上下载的热门……

Surf Saver为你留住精采一页

http://learn.popsoft.com.cn/net/net_surv.htm

Internet的无尽魅力，我想大家已经领略到！看到精彩的、或者是实用的Web页面，你一定想将它下载保存。虽说抓取网页的软件很多，著名的有Teleport、WebZip等等，但是这类软件的强项是下载整个网站内容或同时下载多个网页。因此，如果你所需要的只是一个页面的内容，用这类软件就显得大材小用了。

德国游戏法规掠影

江苏 DAGOU

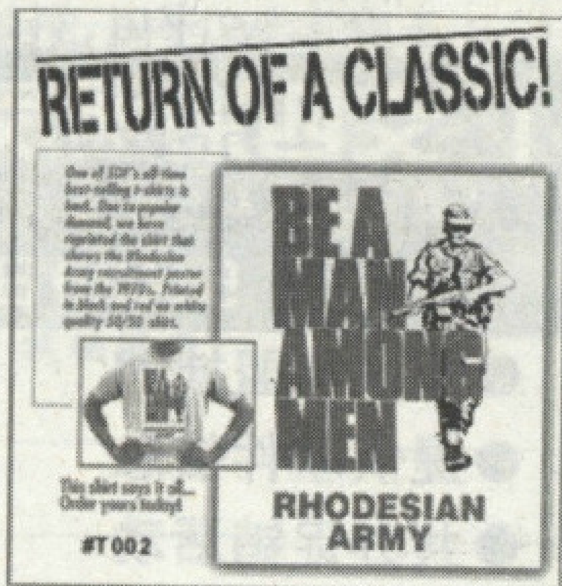
由于历史原因，在所有欧美国家中，德国对电子电脑游戏的审查制度是最为严格的。1998年，德国的USK组织（专门负责对即将发布的电脑游戏进行评估的独立机构）拒绝为《雷神之锤2》（Quake 2）指定“十八岁以上”的级别。此后不久，《雷神之锤2》又被列入“查禁目录”（the Index）（“查禁目录”是指那些被禁止向未成年人销售或宣传的产品名单）。

这一事件在游戏业引发了诸多议论，然而，大部分人仅仅注意到《雷神之锤2》的被禁对出版商、开发商或玩家带来的损失，而忽略了这一事件的真正含义。实际上，如果我们深入调查一下的话就会发现，《雷神之锤2》的核心问题并不在于USK或“查禁目录”，而在于德国刑法。正如1994年那部被禁的《真人快打》（Mortal Kombat），《雷神之锤2》的被禁表明德国刑法已开始正式介入德国的游戏产业。

“半政府机构”——BPS

在讨论德国刑法对游戏业的影响之前，首先让我们来看一看BPS在其中起到的作用。

BPS是一个以保护未成年人身心健康为目的的独立机构，拥有自己的预算。BPS在德国社会中扮演着“半政府机构”的角色，一方面它与德国政府的卫生健康部门有着千丝万缕的联系，另一方面由于它脱胎于战后西方各国设在德国的一家联合监管机构，因此可以独立于德国政府以外，不受任何外部政策的影响。该组织的宗旨是“保护未成年人不受有害媒体的影响”，例如那些有可能“使人们对社会行为与道德规范产生误解或造成混乱”的内容；该组织的理论基础是：“长期暴露于非法的、暴力的或异常的行为之下有可能引发青少年产生相似的行为模式”。



BPS不同于前面所提到的USK，它不会对电子电脑游戏作细致的分类。在BPS的眼里只有两种产品——“允许发行的”和“禁止发行的”，而“查禁目录”就是它用以区分这两种产品的唯一武器。从理论上讲，“查禁目录”的标准等同于USK所规定的“十八岁以上”的等级，但在具体的实施过程中，BPS则有着更为严格的规定——至少，经销商应保证将被列入“查禁目录”的产品置于未成年人能够触及的范围以外，当然最好是让未成年人完全不知道该产品的存在。

尽管BPS的规章制度已经比较健全，但在操作上依然存在着许多矛盾。例如，《德军司令部3D》（Wolfenstein 3D）的审查要求提请于1992年，而BPS的禁令直到1994年才出台，此时游戏已上市很久（1995年，《德军司令部3D》又被德国法院查禁，下文将提及此案）。除效率低下外，另一个常出现的失误是在发布禁令时未通知出版商或原作者，这与BPS本身的工作程序是相违背的，因此，当出版商或原作者向法院提出上诉时，BPS就不免遭到失败的结果，GT互动公司曾于1997年成功地取消了BPS在1984年发布的对《战争地带》（Battlezone）的禁令。当然，并非每一件诉讼法院都会受理，即便受理，成功的几率也不是很高。



《德军司令部3D》

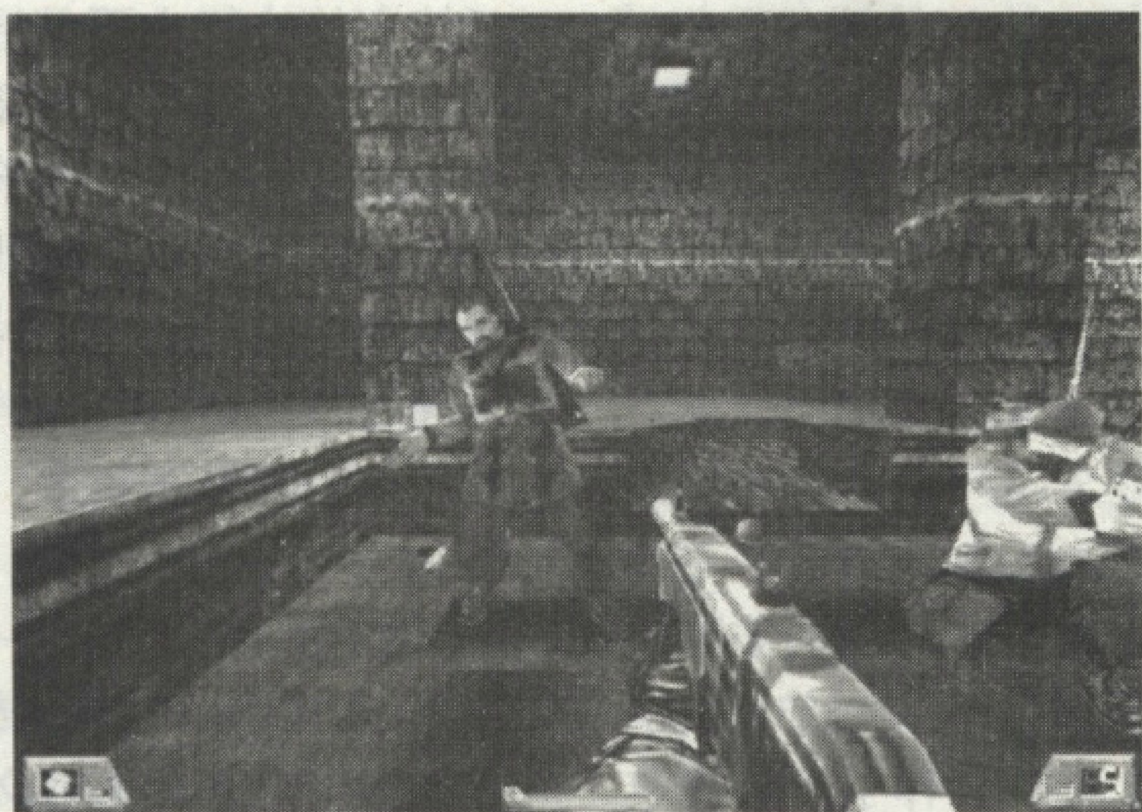
非官方组织——USK

除BPS外，德国还有许多非官方的审查机构，包括FSF（负责审查电视节目）、FSK（负责审查电影和其它视频产品）、ASK（负责审查街机游戏）和USK（负责审查娱乐软件）。

USK成立于1994年，由德国娱乐软件出版机构VUD和从事青年工作的独立机构FJS（FJS创建于1990年，由联邦政府拨款资助）共同组建。USK是一家自负盈亏的非赢利性服务机构，它应客户的要求对游戏产品进行评估，并计件收费（根据评估对象的内容与复杂程度，最高可达3000美元）。USK的主要职能有二：一、对即将在德国境内发行的娱乐软件进行评估，以确保该产品没有触犯人权、德国宪法或其它受保护的价值标准；二、按年龄层为娱乐软件进行分

级，设定最小适用年龄，以保护未成年人远离那些可能对身心健康造成危害的内容。在第二个职能上，USK与BPS是相同的。

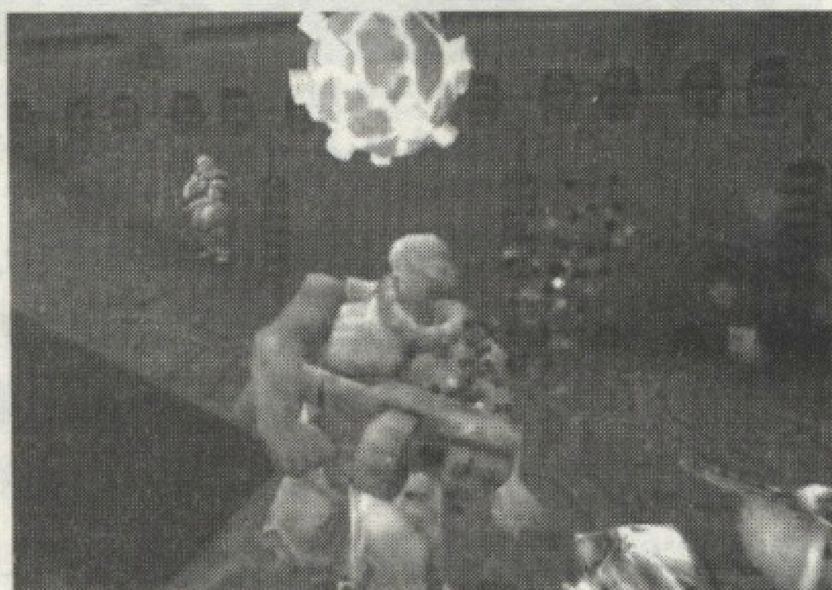
尽管在BPS和USK之间并没有机构或制度上的联



系，但USK所制定的内容明显是围绕BPS展开的，它相当于BPS的一支先遣部队，虽没有生杀予夺的大权，却可以为BPS的决策提供参考依据，并影响BPS的最终裁断。另外，由于BPS的审查对象仅限于“十八岁以上”的产品（在德国，十八岁以上的公民被视为成年人），因此，USK的存在就成为一个十分有益的补充，它可以按年龄层对娱乐软件作更为细致的划分，协助BPS完成“十八岁以下”的产品审查工作。

需要注意的是，USK并没有发布禁令的权利，如果USK将某产品列为“十八岁以上”，而BPS未将其放入“查禁目录”中的话，该产品仅仅是被建议而不必强制性地接受各种限制措施；相反，如果USK将某产品设定为“十四岁以上”，而BPS却将其打入“查禁目录”的话，USK所设定的等级也就失去了其实际的意义。

由此可见，USK实际上是VUD同BPS之间的一个平衡机构，VUD的目标是保证自己的利益最大化，而BPS的宗旨则是无条件地保护德国境内的所有未成年人，USK便在两者之间充当着“和事佬”的角色。遗憾的是，这种特殊的身份常常使USK在评估娱乐软件时处于两难的境地，过严，可能伤害VUD的利益，过松，则会影响BPS的权威。



让我们再来看看篇首的例子，USK拒绝为《雷神之锤2》指定“十八岁以上”的等级，这已经强有力地表明了德国监督机构对这部作品的评价——该游戏极大地违背了德国社会的基本价值观念。Activision公司并未向法院提请上诉，也没有试图绕过USK直接发行，因为他们明白，无论是否接受USK的决定，《雷神之锤2》最终都将被BPS打入“查禁目录”之列，事实也是如此。

拔去牙齿的老虎

“查禁目录”在过去确实对书籍及其它出版物的发行起到了明显的过滤作用，但在促销手段日益丰富、互联网日益普及的今天，它已逐渐沦为一只被拔去了牙齿的老虎。如今的人们可以很方便地通过普通邮件或电子邮件订购游戏，通过互联网下载软件，通过商务网站进行在线购买，至于产品的宣传在这个网络时代之中更是五花八门，防不胜防，新的营销模式使“查禁目录”对产品的限制作用越来越小，事实上，大部分德国玩家都已习惯于通过欧洲其它国家的供应商购买游戏。

另外，BPS本身也有一个很大的缺陷——它的作用对象仅局限于未成年人，也就是说“查禁目录”中



的产品对成年人是完全开放的，成年人可以自由使用、自由转让，因此，成年人的无知或不负责任将使BPS的作用大大削弱。

于是，BPS开始向外部寻求更强大的援助。

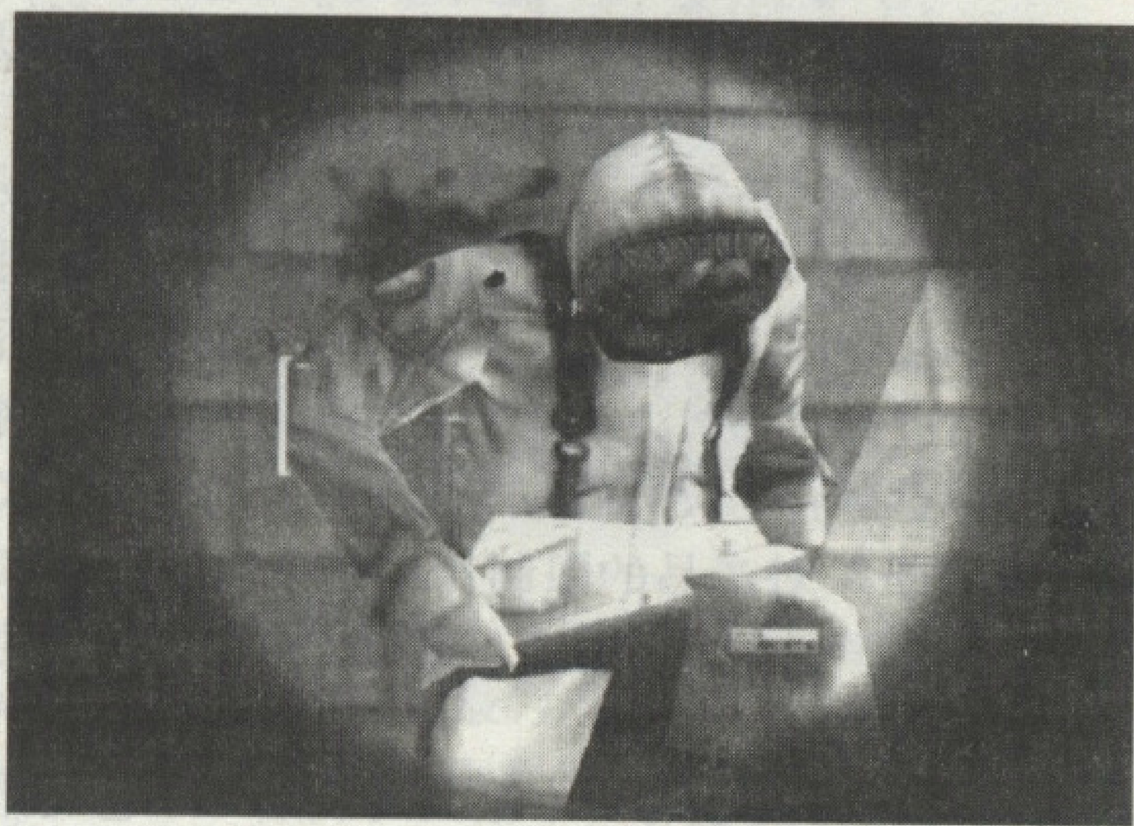
“你触犯了刑法第131条……”

这个更强大的援助就是德国刑法，德国刑法不象BPS或USK那样以年龄为标准对游戏作出评判，并且，它具有绝对的权威。

德国刑法对电子电脑游戏的限制主要体现在分则第七章“妨害公共秩序的犯罪”第131条“鼓吹暴力，煽动种族仇恨”上，该条款的具体内容如下：

“一.描写以残忍或不人道方式对人类实施暴力的文书，鼓吹暴力或种族仇恨，实施下列行为之一的，处

一年以下自由刑或罚金：
1.散发；
2.公开陈列、张贴、放映或以其它方式使他人获得的；
3.提供、转让给不满18岁之人或以其它方式使其获得的；
4.或制造、取得、供应、储存、赠与、预告、夸奖、



输入或输出本法效力范围，意图使自己在第1项至第3项情况下使用，或使得他人有可能使用此等文书或其片断。
二.以无线电方式将第1款所述内容加以传播的，处与前款相同之刑罚。
三.对事件的经过或历史的报道，不适用第一款和第二款的规定。
四.第一款第3项的规定不适用于其监护人。"

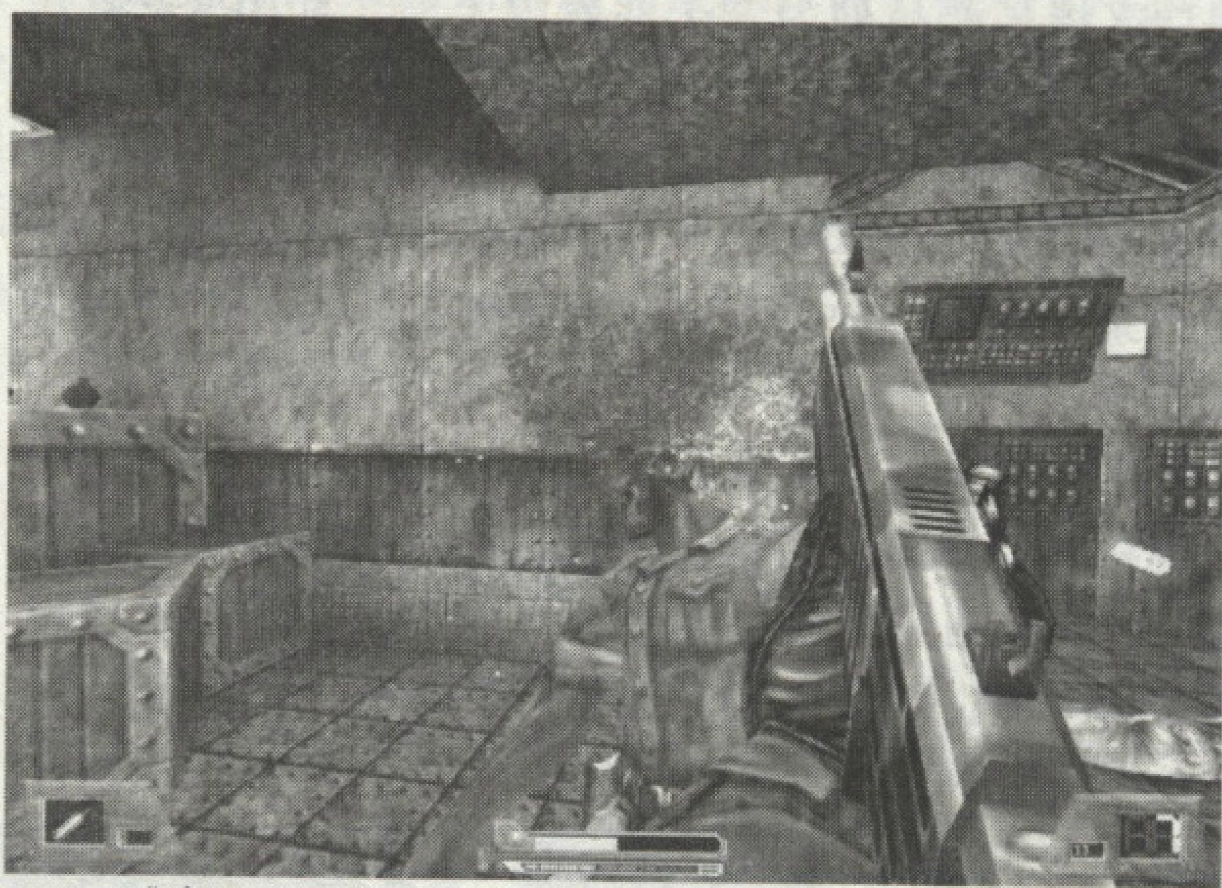
（注：根据德国刑法总则第一章第二节"本法之用语"第11条规定，"文书"是指"录音、录像、数据储存、图片和用于同样目的之类似物品"。）

第131条刑法的目的在于禁止一切对不人道的暴力行为的赞颂和鼓吹。1995年，《德军司令部3D》被德国法院查禁，当时许多人都以为查禁的原因在于游戏中反复出现的纳粹标志，因为根据德国刑法第130条"煽动民众"的规定："对在纳粹统治下，以扰乱公共安宁的方式实施的第220条a规定的犯罪行为，公然或在集会上予以赞同、否认或粉饰的，处5年以下自由刑或罚金。"实际上，当时德国法院是以第131条"鼓吹暴力"的罪名将其查禁的。除《德军司令部3D》外，另一部通过法律程序被法院禁止发行的作品是《真人快打》。《德军司令部3D》和《真人快打》也是当时被明令禁止的九部娱乐软件中唯一两部真正意义上的游戏，而其它七部则是披着"自由软件"外衣的极端右翼分子的宣传品。值得一提的是，德国政府自1994年起便开始投资开发自己的自由软件，他们并未将法律作为对抗那些带有明显法西斯主义倾向软件的唯一武器。

德国法庭根据刑法第131条对《德军司令部》与《真人快打》下达的禁令开了一个先河，这表明刑法已开始介入德国的游戏业。以往BPS的服务对象主要是经授权的机构与部门，包括德国的卫生健康部门以及遍布德国的青年机构，而刑事案件的诉讼则可以由任何合格的德国公民提请；BPS禁令的执行主要是通过经济手段，而刑法则允许采用监禁的方式；更重要的是，BPS的"查禁目录"仅对未成年人有效，而刑法则对所有公民具有绝对的权威，在BPS将某部游戏列入"查禁目录"以后、法院发布禁令以前的这段时间中，该游戏依然可以对成年人开放，出版商丢失的只是未成年人这块市场而已，而一旦法院发布禁令，这部游戏就不得不彻底地退出德国市场。

在考察德国刑法第131条时有两点需要注意：一.尽管德国刑法第131条对"散布"、"陈列"、"转让"等活动作了严格规定，但并未限制个人对被禁文书的拥有，与此相对照，德国刑法对儿童色情文书的持有则有着明确的"没收"条款；二、根据第131条第4款（"第一款第3项的规定不适用于其监护人"）的规定，对于十八岁以下的未成年人而言，被禁文书的最终防线实际上掌握在其监护人的手中，也就是说，孩子们的父母可以将游戏转交给孩子，这一行为相当于监护人的签名授权。

另外值得一提的是色情游戏的问题——一方面，越来越多的游戏开始明目张胆地加入色情内容，或者



《命运战士》Soldier of Fortune中的一个场景：对手的头部被霰弹枪击碎。

将暴力与性联系在一起，如《原罪》（Sin）；另一方面，色情业也开始借助互动媒体的方式进行传播。德国刑法中与色情游戏相关的条款是第十三章"妨害性自决权的犯罪"第184条"散发淫秽文书"，以下是该条款的内容摘录：

"一.以淫秽文书从事下列行为之一的，处1年以下自由刑或罚金：
1.提供、出让给不满18岁的人或以其它方法使其获得

的；

2.在不满18岁的人允许进入或看阅的场所陈列、张贴、放映或以其它方式使其获得的；

3.在营业场所以外单独出售、在书报亭或其它顾客不经常去的出售处，以邮寄方式出售或以出租或集体租阅方式提供或出让予他人的；

4.在出租或类似的提供使用途中，商店出售除外；提供或出让予不应当看月的不满18岁的人；

5.在邮寄或出售途中输入本法效力范围以内的；

6.公开在不满18岁的人允许进入或看阅的场所或以在交易场所以外散发有关交易的文书的方式提供、预告或宣传的；

7.未经他人要求而送予他人的；

8.意图获得报酬或主要是为了获得报酬，在公开放映的电影中展示的；

9.意图使淫秽文书或其节录供第1项至第7项犯罪自用，或使他人有可能使用而制造、购买、提供、保存或输入本法效力范围以内的；

10.意图将淫秽文书或其节录输出国外，在违反当地有效之刑事法规情况下加以散发、公开出售或使类似的使用成为可能的……”

BPS案例分析——《德军司令部3D》

1994年1月12日，BPS将id公司的《德军司令部3D》列入“查禁目录”，原因是该游戏模仿了现实中“有步骤地、残忍地杀死人类个体的行为”。

《德军司令部3D》一案的关键在于“蓄意杀害”——“该软件将玩家放入一个由简单的命令和执行组成的自动系统之中，要求玩家有意识地杀死其他人类个体。玩家既没有逃避的可能，也没有其它解决矛盾的途径。……成功地完成该游戏的唯一办法是杀死大量其他的人类个体。”

另外，由于游戏节奏的紧凑，使得玩家无法“在游戏中作出重要的、理智的判断”，因此，“此类游戏削弱了人们对非理性的攻击和破坏冲动的自我约束力，不利于儿童和未成年人控制自己的侵犯欲望。”游戏不但纵容暴力侵犯，而且给予奖励，诱导玩家“本能地去消灭自己的妨碍物。这种趣味性的杀人训练很可能助长人们伤害他人的冲动。”BPS还特别陈述了游戏中杀人过程的真实性，包括玩家所使用的武器和弹药。

《德军司令部3D》可以作为BPS的一个典型案例，不过，该游戏拥有其特殊的背景，因为它利用了德国那段不愉快的历史，并且包含有大量纳粹标志，这些内容无疑会影响BPS的最终裁决。

1995年，德国法院宣布对《德军司令部3D》实施禁令，原因同样是游戏中所存在的暴力问题。幸运的是，由于《德军司令部3D》采用的是软件注册的分销方式，因此出版商在这一事件中遭受的损失相对较小。

德国刑法案例分析——《真人快打》

Acclaim娱乐公司出品的《真人快打》却没那么幸运，1994年和1995年，德国的数家法院根据刑法第131条，宣布禁止《真人快打》、《真人快打2》及其后续作品的发行，1997年，PS版《真人快打3》也遭到了相同的命运，这些禁令使得该游戏的出版商和零售商损失惨重。


《真人快打》

法院的裁决书在对《真人快打》的描述和评价上与BPS对《德军司令部3D》的描述和评价有许多相似之处，例如，“该游戏强迫玩家主动使用暴力进攻对手。……成功完成该游戏需要不停地对手施以身体上的伤害。玩家的每一次有效进攻都会得到奖励。”同样，“该游戏并未提供任何其它选项以避免残忍的暴力冲突。”

除鼓吹暴力外，《真人快打》中的大量血腥场面也倍受指责，1994年11月，德国一家法院在裁决书中说：“该软件将每一次致命的打击，包括对手的死亡，都以视觉和听觉的形式陈列出来。”在血淋淋的表现上，《德军司令部3D》同《真人快打》相比确实是小巫见大巫。

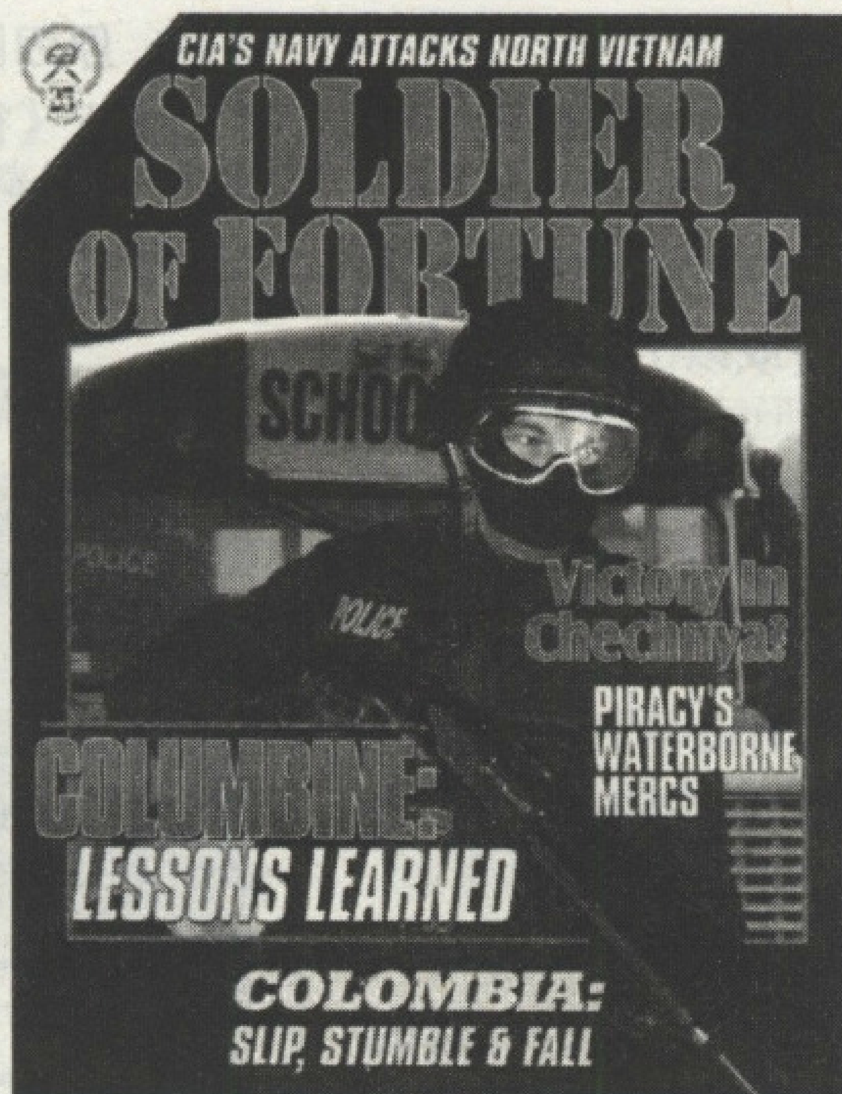
《真人快打》一案的关键在于“真人”，与id公司的另一部被禁作品《毁灭战士》（Doom）相比，《真人快打》的罪名要多得多，因为《毁灭战士》中的敌人大多为异形怪物，而《真人快打》则“形象地描述了人与人之间的暴力对抗”。另外还有LucasArts公司的《暗黑力量》（Dark Forces），尽管《暗黑力量》也被打入查禁之列，但它的罪名是“未提供明显的善与恶的界限，违背了‘为正义而战’的理念”，而不是“真实地模拟了不人道的暴力行为”，因为在《暗黑力量》中，玩家所使用的武器是光束剑，敌人死后也不会留下红色的血迹，而是化为齑粉。不过《暗黑力量》依然未能逃脱“暴力游戏”的罪名，因为法院认为，“暴力的



陈列同所使用的武器类型无关，而同解决冲突的方式有关。”

结束语

互联网的日益普及，以及非赢利机构本身的缺陷（如资源的不足），使得对娱乐软件的正确评估及约束变得越来越困难，BPS正逐渐失去其存在的基础。由于德国刑法在类别和标准的设定上同BPS所使用的方法非常相近，因此，依靠更强大的司法手段对电子电脑游戏进行监督已成为一种不可避免的趋势。可以预见，今后的游戏产品必将接受更多的法律的支配，与此同时，公众的监督也将成为不可或缺的主流力量之一。



政府应如何制定并实施与游戏相关的法令，刑法介入游戏业的利处与弊端，这些都是值得思考的话题，德国在这方面的经验可供大家参考借鉴。

附1：《中华人民共和国刑法》（1999年12月25日修订）中的相关条款对色情媒质有着严格的限制：

“第九节 制作、贩卖、传播淫秽物品罪

第三百六十三条　以牟利为目的，制作、复制、出版、贩卖、传播淫秽物品的，处三年以下有期徒刑、拘役或者管制，并处罚金；情节严重的，处三年以上十年以下有期徒刑，并处罚金；情节特别严重的，处十年以上有期徒刑或者无期徒刑，并处罚金或者没收财产。

为他人提供书号，出版淫秽书刊的，处三年以下有期徒刑、拘役或者管制，并处或者单处罚金；明知他人用于出版淫秽书刊而提供书号的，依照前款的规定处罚。



第三百六十四条　传播淫秽的书刊、影片、音像、图片或者其他淫秽物品，情节严重的，处二年以下有期徒刑、拘役或者管制。

组织播放淫秽的电影、录像等音像制品的，处三年以下有期徒刑、拘役或者管制，并处罚金；情节严重的，处三年以上十年以下有期徒刑，并处罚金。

制作、复制淫秽的电影、录像等音像制品组织播放的，依照第二款的规定从重处罚。

向不满十八周岁的未成年人传播淫秽物品的，从重处罚。”

附2：1999年11月1日起开始实行的《中华人民共和国预防未成年人犯罪法》对电子游戏的经营作了明确的规定：

“第二十六条：禁止在中小学校附近开办营业性歌舞厅、营业性电子游戏场所以及其他未成年人不适宜进入的场所。禁止开办上述场所的具体范围由省、自治区、直辖市人民政府规定。

第三十三条：营业性歌舞厅以及其他未成年人不适宜进入的场所，应当设置明显的未成年人禁止进入标志，不得允许未成年人进入。

营业性电子游戏场所在国家法定节假日外，不得允许未成年人进入，并应当设置明显的未成年人禁止进入标志。

对于难以判明是否已成年的，上述场所的工作人员可以要求其出示身份证件。

第五十五条：营业性歌舞厅以及其他未成年人不适宜进入的场所、营业性电子游戏场所，违反本法第三十三条的规定，不设置明显的未成年人禁止进入标志，或者允许未成年人进入的，由文化行政部门责令改正、给予警告、责令停业整顿、没收违法所得，处以罚款，并对直接负责的主管人员和其他直接责任人员处以罚款；情节严重的，由工商行政部门吊销营业执照。”

编后语

在读完DAGOU这篇文章后感想颇多，忍不住也想说几句。

从WOLFENSTEIN-3D开始，全世界每年有几亿人沉迷在头晕目眩和血腥的屠杀中不能自拔？即便人数可以统计，那种极度模糊的快感又如何量化？去年一年仅在北美地区，FPS类游戏销售就占了市场份额的36%。衡量这一类游戏成功与否的唯一标准就是如何真实地模拟枪杀。

除去饮食男女这种以繁殖为生物目标的本性外，为什么人类还残存着这样一种阻碍生命延伸的杀戮兽性？恐怕只有动物学家可以解释。

在重读上面这篇文章之前，我想我们不如换一个视角，了解一点常识，那就是我们在QUAKE、DF和HALF-LIFE中司空见惯的火药武器致死在现实中的细节。

当一颗.76mm口径的步枪子弹以850米/秒的速度

射穿人体之后，都会发生些什么？

首先他会在正面射入点皮肤上留下一个直径不到1厘米的小口，而弹头在经过身体时形成的巨大力量会震伤脏器，然后以570米/秒的速度穿出人体，震波形成的出弹伤口直径有可能达到12厘米以上！如果是打在头上，创口将更为可怕，它将掀飞你1/3的头盖骨——当年美国总统约翰·肯尼迪就是以这样一种方式殉国的，在现场录影中你可以看到这一点。



然后呢？如果弹头恰好击穿了动脉，在心脏泵血83.3毫升/秒的强大压力下，血液可以喷射到10米以外的地方。如果是在房间里，清理现场则变得很麻烦，你要洗净墙壁、家具和天花板上所有的血迹和被弹头带出的一些脏器残渣。

在中弹倒地时，人体中约有4000毫升血液。在其后短短的几秒钟里，出血量很快达到1000毫升。一个几秒钟前还鲜艳活泼、充满思想的人，现在立即就濒临死亡——这是指女性。如果是男性，只要400毫升就够了。这个概念你可以通过化学实验室里的量筒转化为感性经验。

失去知觉之后，身体肌肉松弛，也包括括约肌——受害人大小便失禁，这意味着除去血污之外，你还将被自己的排泄物弄脏。再之后人体开始变凉，那是因为室温（恒25° C）往往低于体温（恒36° C），再加上肌肤是热的不良导体，所以原本健康弹性的人体最后摸起来竟象案板上明码标价的肉类食品。

死亡后尸体如果没有经过迅速处理，而是象游戏里那样被抛在一边，它不会自动变为一小滩血迹和几块红色POLYGON，而是一直躺在那儿，并出现一些日常生活中难得一见的特征。

从视觉上，你感到恐惧。除去大量的血迹，你还将看到从创口渗流出的体液，溢出的内脏和外翻的黄色皮下脂肪。由于失血，死者皮肤呈青黄色，并且有一些褐色出血点。然后人体开始奇怪地浮肿膨胀，肤色渐渐变为深棕色——尤指热带地区死亡者。从嗅觉上，创口开始发出强烈的异味，开始它只是一种新鲜内脏的腥气，之后渐渐变为一种能刺伤脑神经的恶臭。

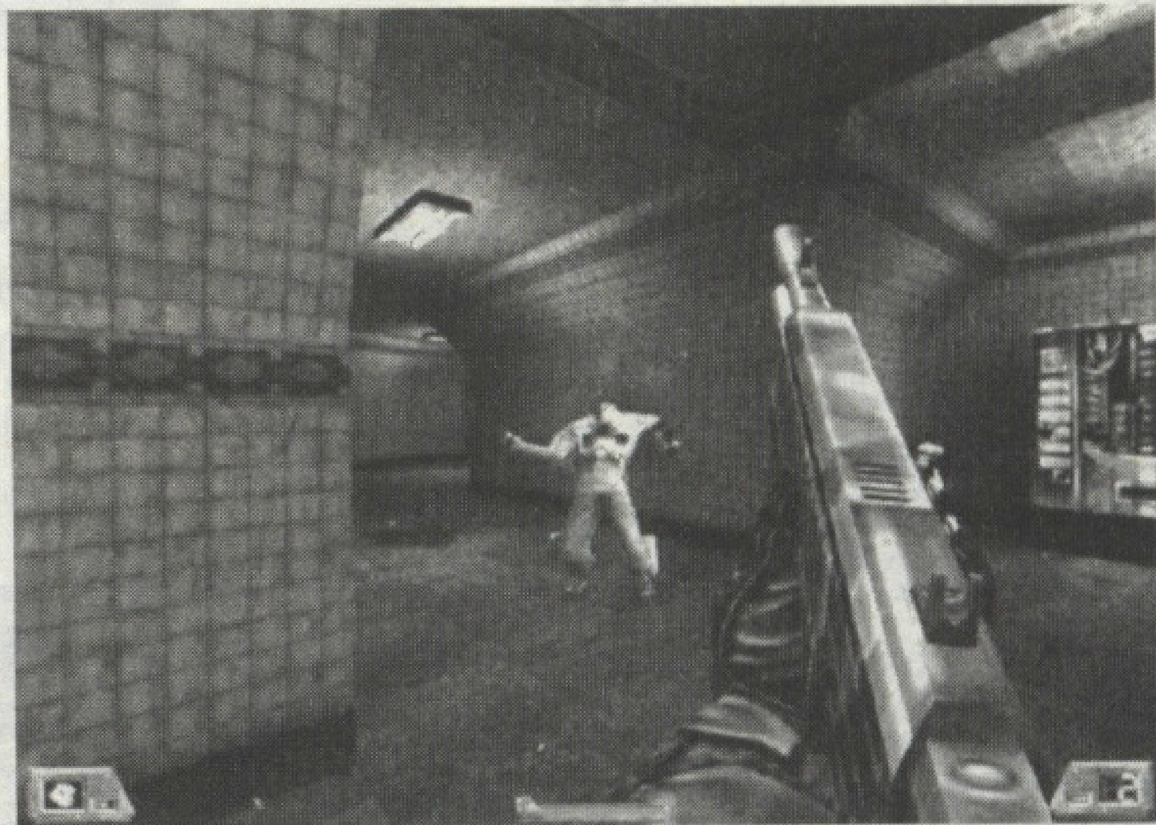
伴随着这种视觉与听觉的交相辉映，一种昆虫开始在肥沃的尸体中产下自己白色的幼子……

就说到这儿吧。别相信那些浪漫主义电影——死是永远没有尊严可言的，更何况死于枪下。也不要打正义非正义、好人坏人的幌子，我们只谈一个概念：死者。如果死者是你的兄弟、是你的妻子或儿女……总之是你最爱的一个人，你又作何感想？巨大的悲痛和永不愈合的心理创伤。

20世纪刚刚结束，这是一个科技空前进步的时代，而了解历史的人会知道，科技永远最先转化为国家武力，其次才是生产力。于是20世纪也就变成了人类史上地区冲突空前惨绝人寰的时代。两次世界大战，死难人口超过2000万。他们大都死于20世纪日新月异不断完善的火药武器。

如果每死一个人都会带给他身边亲友以上述的心理创伤，那么2000万个人，又是一个什么概念？又是如何一种巨大的悲哀？我们的世界又与地狱何异？

想到这些，再去读上面的文章，你就不会再有一种局外人的冷淡情绪，你也许还能得到新的启示。对“二战”负有不可推卸责任的德国，为什么要对一款小小的游戏作如此古板繁琐的限制？为什么要小题大作？重大刑事犯罪分子又有几个玩过电脑游戏？是什么使德国人变得更加谨慎的——要知道这并不只是官方的一纸条例，更是来自民间的一股力量！反之日本人在游戏作品中对战争、对女性题材的处理又反映出了一种什么心态？

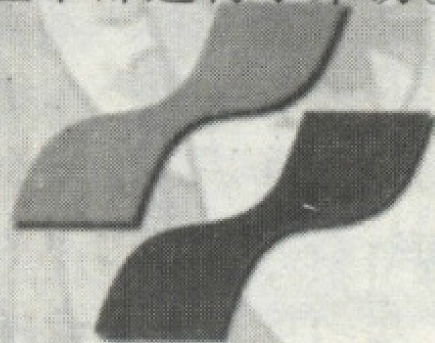


又一次屠杀

反思总会带给我们有益的启迪。须知宣扬种性仇恨、倡导恐怖杀戮的组织仍然存在，新纳粹思潮仍有抬头，各国儿童犯罪不断升级，而核弹更是对人类尊严的一种永久侮辱……

……但我们还是要继续享受FPS游戏带给我们的乐趣，在无尽的地牢里享受着猎杀与被猎杀的快感。就好象我们明知三国时代的那些所谓的“英雄”实际是些什么货色，却仍不免茶余饭后在《三国志》里当一回霸主。不是让热爱动物的人从此就不吃肉食，重要的是有些事我们应该心知肚明，我想这也正是种种游戏限级制度及其大讨论在和平年代的唯一目的。





科乐美 独家KONAMI专访

本刊记者 李鹏

本刊去年刊登过一次对科乐美株式会社的采访。时隔一年，市场又发生了很大的变化，趁这次参观“2000年春季东京电玩展”之际，我到科乐美株式会社东京六本木的娱乐软体事业本部进行了采访。以下以“记”代表记者，以“王”代表科乐美株式会社娱乐软件（CS）事业本部KCE上海设立准备室室长（原海外事业部亚州市场主管）王子杰先生和上海设立准备室管理担当龚巍。



科乐美株式会社总部大楼

王：实在很抱歉，因为东京电玩展刚刚结束，娱乐软件事业本部的负责人刚好不在，所以由我来接受贵杂志社的采访。我代表他们向贵杂志的读者、中国广大的游戏爱好者问好。

记：贵公司的结构方面，最近是否有比较大的变动？

王：也不能说有大的变动。科乐美目前还是保持分社化的方式，但是KCE JAPAN和KCE 新宿预定合并为KCE JAPAN以便上市。另外，还有两家分社也预定进行合并上市。KONAMI在日本的KCE公司中，KCE大阪已完成上市，KCE东京、KCE JAPAN予定分别在今、明两年上市。KONAMI本部亦已在计划上市的问题，以使KONAMI公司成为世界上唯一的全方位上市游戏公司（日本、欧州、亚州、美国4大主力证券市场同时上市）。

记：贵公司去年的业绩如何呢？

王：靠世界各地广大消费者的支持，去年我们公司以音乐模拟游戏为主的各种产品取得了优秀的业绩。去年一年我们公司的PS版产品在日本销售了852万套，超过SONY COMPUTER ENTERTAINMENT和SQUARE名列第一位。所有平台的合在一起销售套数的正式统计结果还没有出来，估计在日本国内居任天堂之后名列第二位。在全世界范围内总的销售数量，已经超过了原来预定的1千1百万套。很可惜，在亚洲地区的销售数量没有太大的增长。不过，今年换平台以后，由于新技术的使用以及网络游戏的发展，从技术上对正版游戏在亚洲市场的发展应该会有很大的影响。希望今后中国内地也会加入到这个正版TV游戏的市场中来。

记：对于中国目前流行的和贵公司类似的音乐游戏，贵公司采取什么态度？

王：我们的DDR等音乐游戏的专利，已于1年前在日本得到了承认。对于中国目前仿制的各种跳舞毯，我们保留起诉的权利。特别是使用了我们已经取得授权乐曲的盗版软件，应立即停止这种行为。科乐美将会推出高质量的、连续性的正版音乐游戏。

记：今年贵公司还会继续进行PS和DC游戏的开发吗？对于PS2平台有什么计划？

王：今年我们还会继续保持多平台的策略，所以会进行PS和DC游戏的开发。目前预定上市的DC版游戏有微软在PC上的名作《帝国时代Ⅱ》。在传统的PS上预定上市40套以上的游戏，在PS2上则有25套以上的游戏。另外，在GB（包括彩色GB）上则计划上市30套以上的游戏。所有平台合计在日本上市的游戏有100套左右，面向欧美等海外市场的也有100套左右。

记：从您说的数字来看，在PS上开发的游戏要多于PS2啊。

王：是这样。我们公司目前处于转换平台阶段，需要一定的时间进行调整和适应。而且游戏的

开发周期较长，今年发表的PS游戏，有些是很早就已经开始进行开发的。因为这些原因，所以今年在PS上发行的游戏还是会多于PS2的。

目前，KCE JAPAN正在制作《合金装备》的二代。这个游戏的在PS上制作的，经过包括欧美在内许多公司的评价，都认为它把PS的技术又提到了一个新层次。

记：贵公司目前的手机游戏是以怎么一种方式运作的？



▲ 娱乐软件事业部的接待处

王：从今年开始，日本的NTT等几大主要的手机公司都已经开始了I MODE服务，个人手机可以作为无线终端使用，KONAMI、NAMCO等公司都推出了这方面的作品。由于日本的手机非常普遍，所以这方面的市场非常大。科乐美目前推出的主要是《心跳回忆Ⅱ》、《实况棒球》等作品的在线游戏，并且计划以后会大规模增加这方面的内容，包括同美国环球影视合作推出在线的网络服务。收费性质的提供I MODE服务的KONAMI KEITAI CLUB，目前已经拥有20万会员。

不只是手机连线，今年我们在网络方面的业务会扩大和加强，例如从4月1日起科乐美连锁销售组织的网上电子商店已经开始营业，提供在线销售服务了。并且，科乐美连锁销售组织已不仅是销售自己的产品和代理其它公司的游戏，也已经开始销售DVD产品了。

记：这一年来日本的PC和TV游戏市场份额有什么改变吗？

王：和一年前接受贵杂志采访时相比，日本的PC和TV游戏市场并没有什么太大的变化，PC游戏并没有特别明显的增加趋势，总的来说是以成人游戏为主。但是，网上PC游戏开始在日本起步，NTT已经有3套游戏开始提供在线游戏服务，SEGA.COM也推出了基于多平台的在线游戏服务。这方面是TV游戏的发展比较缓慢。

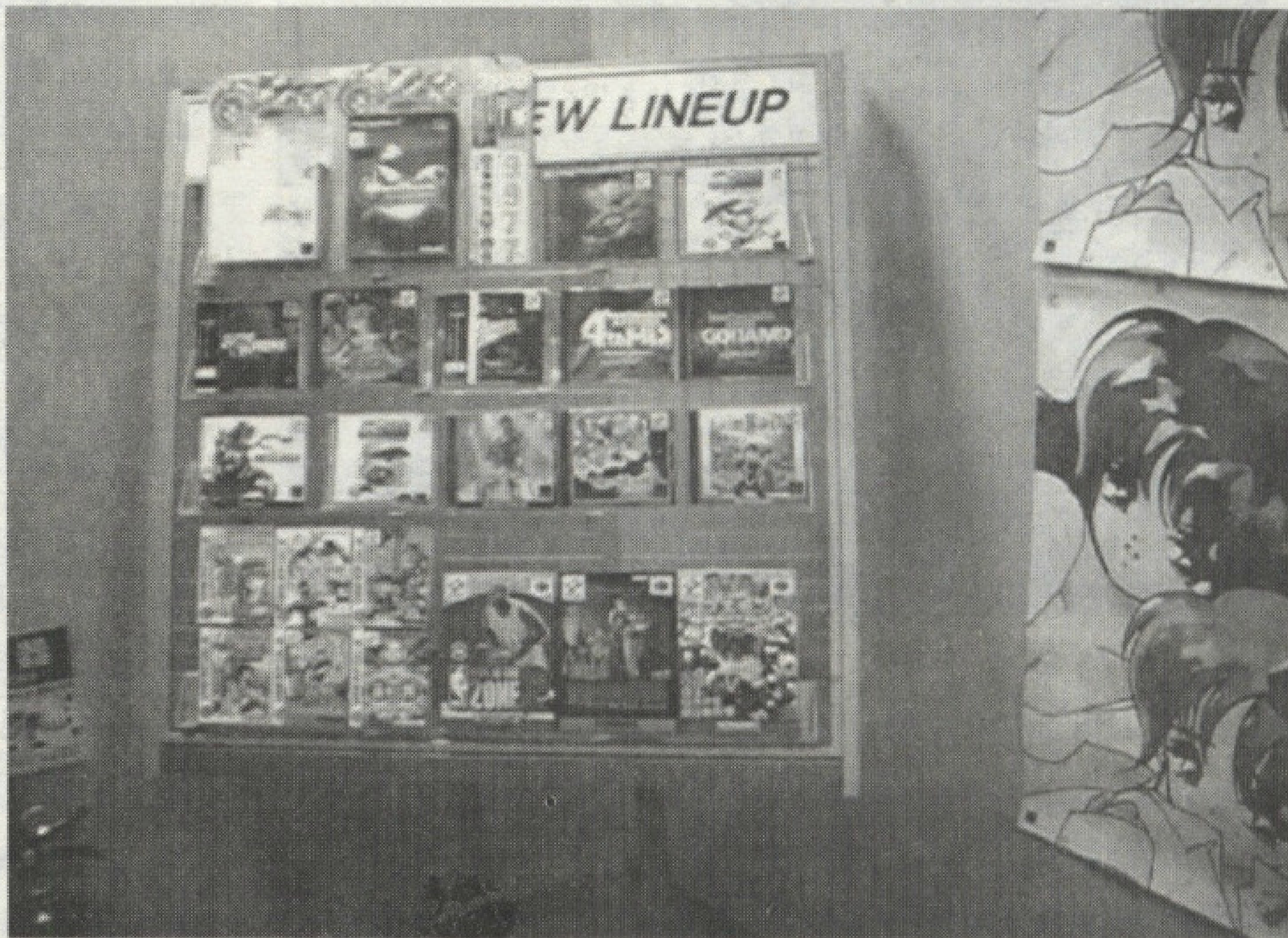
我个人认为，由于微软的X-BOX将要进入市场，它的软件构成和系统平台都和PC非常相似，所以将会有更多的玩家开始接触PC，造成PC用户的增加。所以，科乐美公司也计划在世界范围内重新参与PC市场，特别是网络游戏方面。目前科乐美的海外和国内各分社都在进行PC方面的计划，预计今年将会有《实况棒球》等数个PC游戏在日本国内开始网络服务和单机销售。我们将会和美国的环球影视、UIS合作进行全球发行。

记：作为微软的合作伙伴，贵公司是否能提供一些X-BOX方面的资料？贵公司是否已经开始基于X-BOX游戏的开发？开发和销售X-BOX的游戏，是否需要支付微软许可费用？

王：微软还没有正式对厂商公布X-BOX的技术资料。以目前的资料来看，X-BOX的软硬件环境基本和PC一样，虽然软件不能和PC互换使用，但是差别不大。X-BOX和PC不同，不是一个FREE的平台，微软应该会收取许可费用，但收取的方式和金额上应



▼ 新游戏展示



该和日本的硬件厂商不太一样。我们目前还没有开始X-BOX游戏的开发工作。

记：听说，贵公司将在中国内地成立分公司，是否如此？

王：这方面我们尚在计划阶段，如果顺利的话，预定今年10月份将在上海成立。对我们来讲，这将是除了KCE America之后的第二个海外公司，是整个亚洲市场的重心。

记：中国分公司的业务范围主要包括什么？是否只进行PC游戏的开发？

王：我们成立这个分公司，主要是考虑到亚洲市场的发展，希望能集合优秀的人才进行游戏软件的开发。上海公司基本决定设在位于上海浦东的金茂大楼，首期人员为100人左右，会逐步增至300人的规模，以中国本地的开发、设计人员为主。从开发类型上来看，整个科乐美公司都没有限制，未来开发的走向主要看市场情况而定，市场当然会是全世界。上海公司可能开发包括PC在内的各主要平台的游戏，可能会将驰名世界的Winning Eleven4、《寂静岭》（Silent Hill）、《心跳回忆Ⅱ》等游戏的PC版的开发放在上海。

记：那么，如果开发PC游戏，是否会返销回日本发行？

王：科乐美各分社开发的产品虽然项目不同，但都是面向全世界的，所以可能会在日本销售。KCE上海开发的包括PC版在内的游戏，市场会是全



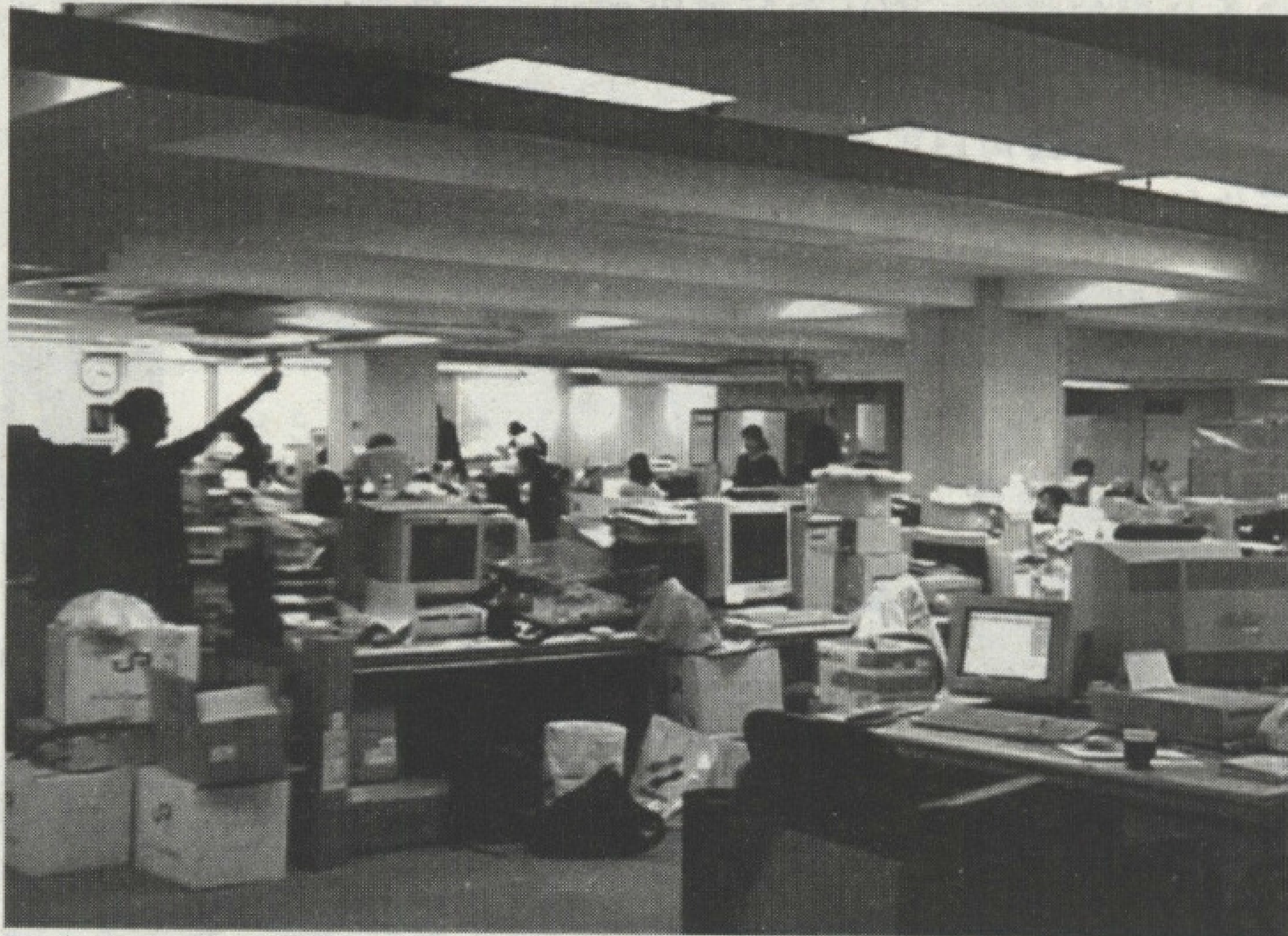
◀王子杰先生和科乐美获奖作品

世界，包括日本、欧、美及成长中的亚洲市场（PC的话，当然亦会包括中国市场）。将来，KCE上海亦会同日本国内及美国的其它KCE公司作公平竞争，并在未来中国金融环境改善后亦同其它公司一样争取在当地市场上市。

记：贵公司是否会同时在中国引进游戏周边产品进行配合？

王：这方面主要看市场而定，由于中国目前这方面的市场还没有确立，所以还没有计划。

记：十分感谢您的介绍，谢谢！预祝贵公司在



未来取得更好的成绩。

本月新闻热报

●奥美原定5月上市的《游魂》因内容涉及某些不良意识，所以放弃在国内出版。

●据最新消息，即将上市的《暗黑破坏神Ⅱ》采取了最新反盗版措施。如果你要从官方网站不断下载新的武器、魔法、宝物，以展开更深入的剧情，必须输入正版特殊认证的CD-KEY。奥美电子还声明，这次98元标准版和228元的豪华珍藏版绝对不用DVD塑料盒。

为配合《暗黑破坏神Ⅱ》6月初的上市，奥美建立了《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo2）的中文网站：http://games.sina.com.cn/zhuanqu/diablo/

●虽然尚洋已经退出了游戏制作的艰苦历程，但是目前似乎走上这条路的人更多了。目前金智塔、育碧、新天地和台湾大宇都在真心实意地广集人才，准备制作自己的国产游戏。

●网易公司将于5月13日、20日、27日下午14：00在北京当代商城5层网吧举办网易和各ICP、媒体代表队之间的QUAKEⅢ游戏大赛。本次活动由新天地互动多媒体有限公司和中关村在线协办，整次活动将历时三周，在5月13日及其后的连续两周的周六下午14：00准时开赛。网易公司将派出数名游戏高手轮番迎战263首都在线与大众软件联队，亿唐战队，enet战队等国内知名ICP或媒体内部选出的匪

栏目编辑：生铁 Post-boy@popsoft.com.cn

梦级杀手。正式比赛结束之后还会从现场观众中抽选出玩家组成联队和ICP联队进行对战，获胜者将获得大奖一份。观战的朋友还会得到网易公司派发的精美礼物。游戏现场设20台游戏用机和10台上网用机，网易公司会派出专业人士在游戏现场进行免费的上网培训。届时，北京电视台将亲临现场转播比赛实况，网易公司也会录制比赛录像在主页上提供下载。



●金智塔取材于古龙小说的游戏《古龙群侠传》又有新消息，它集合了《多情剑客无情剑》、《天涯，明月，刀》、《陆小凤传奇》、《楚留香传奇》、《绝代双骄》、《名剑风流》和《武林外史》中的人物和情节。游戏图像采取写实的风格，包括古代的建筑、服饰的风格。

●最近中青旅创先软件公司代理发行的《皇帝之横世霸业》和《暗黑秘石》还未发行，市场上已经出现了该产品的盗版和伪正版软件——我们将在下期《专题企划》中专门谈到这个问题，敬请大家关注。

国内出版游戏预发售榜

产品名	发售公司
5月	
《幻想西游记》	金智塔
《真侍魂》	8848珠穆朗玛
《博德之门之剑湾传奇》	第三波
《RPG12合集》	第三波
《割喉岛》	第三波
《国王秘史Ⅷ》	第三波
《自由空间Ⅱ》	第三波
《圣剑大陆》	第三波
《咕噜一族》	第三波
《神偷金版》	第三波
《阎王令》	第三波
《梦幻咖啡屋》	第三波
《圣殿诗篇》	第三波
《心跳回忆设定集》	晶合顺达
《横扫千军之王国风云》完全中文版	育碧 UBI SOFT
《人偶情缘》(MARIONETTE COMPANY)	依星软件
《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》	依星软件
《仕魂》	沸点科技
《圣魔战记》	大众软件/晶合顺达
《永远的伊苏》	晶合顺达
《救世传说》(NOX)	电子艺界 EA
《泰伯利亚之日之烈焰风暴》(C&CⅡFIRESTORM)	电子艺界 EA
《英超足球》(T F.A. Premier League Stars)	电子艺界 EA
《极品飞车——保时捷2000》	电子艺界 EA
《谜之宠物》	猛犸
《独闯天涯》	创意鹰翔
6月	
《狩魔猎人Ⅲ——血咒疑云》(GABRIEL KNIGHT 3)	育碧 UBI SOFT
《圣战群英传》	育碧 UBI SOFT
《洛克人DASH》	育碧 UBI SOFT
《拿破仑1813战史》(NAPOLEON 1813)	育碧 UBI SOFT
《将军》(SHOGUN TOTAL WAR)	电子艺界 EA
《最终幻想Ⅷ》	电子艺界 EA
《一级方程式赛车》(F1 2000)	电子艺界 EA
《乐高：交通大使》(LEGO LOCO)	奥美电子
《乐高：棋国风云》(LEGO CHESS)	奥美电子
《太阁立志传Ⅲ》	第三波
《魔鬼英豪》	第三波
《笑傲江湖》	第三波
《重返克朗多》	第三波
《足球经理》	第三波
《妖太郎》	第三波
《大刀》	第三波
《F1赛车》	第三波
《巫师之怒Ⅱ》	第三波
《剑侠情缘Ⅱ》	西山居
7月	
《横世霸业》	创先软件
《恐龙危机》	育碧 UBI SOFT
《生化危机Ⅲ》	育碧 UBI SOFT
《近距离作战Ⅳ》(CLOSE COMBAT 4)	育碧 UBI SOFT
《地球2150》(EARTH 2150)	育碧 UBI SOFT
《天赋神权》	育碧 UBI SOFT
《商业大亨》	育碧 UBI SOFT
《华尔街大亨》	育碧 UBI SOFT
《三国志Ⅶ》	第三波
《三国志Ⅵ》	第三波
《文明》	第三波
《UBIK》	第三波
《神兵玄奇》	第三波
《伊卡斯特外传》	第三波
《艾萨克外传》	第三波
《深海钓鱼》	第三波
《大富翁》	第三波
《GP500》	第三波
《弥赛亚》	奥美电子



《星际迷航：舰队》（Star Trek：Armada）发布测试补丁

Activision公司日前为3D即时策略游戏《星际迷航：舰队》（Star Trek：Armada）发布了一款测试补丁，版本号为1.1。该补丁修正了若干显卡的兼容性问题，如Intel 810显卡、GeForce显卡和TNT 2显卡，这些显卡目前已可以正常运行该游戏，不过，升级至1.1版的玩家将无法连接至运行1.0版本的游戏服务器上。另外，这款补丁还修正了游戏内容中的一些错误。

玩家可以从http：//www.st-armada.com/patch.htm处下载该测试补丁。

"MSN游戏地带"加几两款新游戏

微软公司日前宣布，LucasArts公司出品的即时策略游戏《力量指挥官》（Force Commander）已登陆"MSN游戏地带"，玩家可通过"MSN游戏地带"联线对战。《力量指挥官》的开发者为LucasArts公司和Ronin娱乐公司，在游戏中玩家可以控制《星球大战》系列中的各种生物和工具。关于《力量指挥官》的详细资料请查阅LucasArts公司的官方网站www.lucasarts.com。

另据，红色风暴娱乐公司出品的团队战术战斗游戏《罪恶之矛：都市行动》（Rogue Spear：Urban Operations）也已登陆"MSN游戏地带"。《罪恶之矛：都市行动》是《彩虹六号》的续作《罪恶之矛》的资料片，玩家将在游戏中控制一小队反恐怖分子在世界各地的"热区"打击恐怖活动。

"MSN游戏地带"（www.zone.com）是由微软公司组建的多人游戏网站，目前已拥有超过1300百万名注册用户。

《部落Ⅱ》（Tribes Ⅱ）的摇滚风格

游戏出版商Sierra工作室日前宣布同八十年代知名摇滚乐队莫特雷·克鲁签订协议，由该乐队为即将上市的游戏《部落Ⅱ》（Tribes 2）制作音轨音乐。根据协议，莫特雷·克鲁乐队将从他们的新专辑——"新纹身"（New Tattoo）里挑选一支歌曲放入游戏中。《部落Ⅱ》的开发商为Dynamix工作室。

"为《部落Ⅱ》这样的游戏制作音乐是我们乐队的必然发展方向，对我们来说这是一种新的媒体，我们将与新的听众分享自己的音乐。"莫特雷·克鲁乐队的贝斯手弗兰克·费拉诺说，"游戏是一种不断成长的娱乐方式，进入这个由新技术、新思想构成的环境对我们来说是一次很好的机遇。"

游戏中的这首歌曲目前尚未命名，莫特雷·克鲁乐队打算在新专辑上市之前为这首音乐发布一款单曲，这首歌曲同时也将出现在即将于今年夏季拉开帷幕的莫特雷·克鲁乐队"最大化摇滚"（Maximum Rock）巡回演出中。另外，莫特雷·克鲁乐队还将为《部落Ⅱ》提供鼓点循环和吉他重复段等音效。

莫特雷·克鲁乐队以《快速恋爱》（Too Fast For Love）、《恶魔之争》（Shout At The Devil）、《痛苦剧院》（Theatre of Pain）和《好好先生》（Dr. Feelgood）等专辑而闻名。这些专辑迄今为止已在全球发售了4000万份。莫特雷·克鲁乐队的最新专辑"新纹身"将于6月上市，《部落Ⅱ》则定于夏末正式发布。

《内战将军Ⅲ》（Civil War Generals 3）被取消

据"游戏者联盟"策略版报道，Impressions公司及其开发小组日前宣布取消战争策略游戏《内战将军Ⅲ》（Civil War Generals 3）的开发工作，原因主要是资金上的问题。Impressions公司称该游戏的预计市场销量不足以收回现有的开发成本，因此只有忍痛割爱。Impressions公司同时表明，尽管该游戏的开发计划被取消，但他们并不会放弃战争游戏的制作，只是目前时机尚未成熟。

Volition公司开发新作

据"蓝色新闻"报道，Volition公司目前正在为一款未名的新游戏物色一名关卡设计师，据Volition公司称，这是一款"令人震撼"的第一人称视角射击游戏。Volition公司是太空战斗模拟游戏《自由空间》（FreeSpace）系列和即将上市的游戏《召唤者》（Summoner）的开发商。

关于这部新游戏的详细资料目前尚无法获悉，Volition公司与出版商THQ公司都对此保持沉默。但愿他们会在今年的洛杉矶E3大展上带来新的消息。

《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）拒绝参加本年度E3大展

3D Realms公司此前曾宣布将不在本年度的洛杉矶E3大展上为大家提供《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）的可玩版，不过可能会在大展中播放该游戏的视频片段。昨日下午，3D Realms公司的首席制作人乔治·布鲁萨德在他的计划文件中称，公司将不会以任何形式在E3大展上演示《永远的毁灭公爵》的片段，无论是可玩版还是视频或是录像带。

“我们并不认为将《永远的毁灭公爵》放到E3大展中去展示对我们的开发工作有什么好处，我们将为所有玩家带去预料之外的惊喜。”乔治·布鲁萨德说：“E3大展很可能成为游戏内容的破坏者，将《永远的毁灭公爵》带到E3大展上去参展只能是事与愿违。”

乔治·布鲁萨德同时还陈述了在E3大展上播放演示录像的好处与坏处，结论是弊大于利。不过，乔治·布鲁萨德并未在他的计划文件中提及任何发布时间。

《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）设计师离开Blizzard公司

最近，Blizzard公司传来令人吃惊的消息，《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）的设计师斯迭戈·海德伦德宣布将在完成《暗黑破坏神Ⅱ》后立即离开Blizzard北部公司，斯迭戈·海德伦德曾经参与过《音速刺猬》（Sonic the Hedgehog）和《暗黑破坏神》的开发工作。斯迭戈·海德伦德称，在离开Blizzard北部公司后他将成立一家新的游戏开发工作室，名为“Full-On娱乐公司”，这家新公司将“超越媒介的极限”。

“能够参与《音速刺猬》和《暗黑破坏神》的开发的确是一件美妙的差事，但我很希望开发属于自己的作品，Full-On对我来说就像一块空白的画布。”斯迭戈·海德伦德说，“我希望向人们展示一些他们从未见过的东西。”

除斯迭戈·海德伦德外，Full-On娱乐公司的成员中还包括拥有15年开发经验的纳塔利·菲和Blizzard北部公司的3D动画师和建模师鲍勃·斯蒂尔，另外还有一批来自Virgin互动公司、世嘉公司、索尼电脑娱乐公司、电子艺界公司和Maxis公司的程序师和艺术家。尽管Full-On娱乐公司并未透露任何具体的消息，但据称他们的第一部作品已在开发之中，这部作品将采用Monolith公司的LithTech 2.0游戏引擎。

“我们的技术人员对市场上的所有引擎进行了挑选，最终选择了LithTech引擎，它与其它引擎相比拥有无法比拟的优越性。LithTech不仅仅是我们的技术供应商，我们已将它视为自己的技术伙伴。”斯迭戈·海德伦德说，“我们将在多个平台上同时开发新游戏，这可以保证作品的灵活性，并且有利于充分地挖掘市场的潜力。”

柯林斯加入Seven工作室

Seven工作室今晨宣布，业界老兵乔治·柯林斯将加入该公司，担任一部即将开发的新作的制作总监，该游戏的详细资料目前尚未透露。乔治·柯林斯曾经为Activision公司开发过《战争地带》（Battlezone）和《战争地带Ⅱ》等作品。

“我十分尊重Seven工作室这个充满才华的集体，”乔治·柯林斯说，“我对于《军团》的表现非常吃惊，我会尽力帮助Seven工作室创作出更优秀的游戏。”

Seven工作室成立于去年，创建者是前Westwood公司的三名设计师——埃里克·耶奥、玛格莱特·斯托尔和路易斯·彼德森。这家位于洛杉矶的工作室目前正在开发3D角色扮演策略游戏《军团》（Legion），该游戏的风格类似于Blizzard公司的《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft3）。《军团》包括PC和PS2两种版本，预定发布时间为2001年初。对于乔治·柯林斯将要负责开发的这部新游戏，Seven工作室的官方发言人称将在E3大展上或大展之后向大家揭晓。

Motorsims公司签约杰夫·哈里森

Motorsport模拟公司日前宣布同SCCA美国F2000车手杰夫·哈里森签约，杰夫·哈里森将担任PC游戏《SCCA跨美赛车》（SCCA Trans-Am）的技术顾问，并为Motorsims公司的Moto1.net网站撰写专栏。该网站将在游戏发布之前开通，《SCCA跨美赛车》的上市时间定于2000年秋季。

Motorsims公司同时声称将在SCCA F2000的新赛季中赞助杰夫·哈里森，包括赛车配件、车手的服装、车队其他成员的服装以及所有的间接营销活动。在赛季结束后，杰夫·哈里森将在Motorsims公司中协助开发游戏《SCCA跨美赛车》。

（以上新闻由Dagou搜集提供）



冰风谷传奇

Icewind Dale

山东 戈五

如果说有一款RPG带有《暗黑破坏神》的风格，同时又加进了一点《博德之门》的调料，你会喜欢么？黑岛工作组正在开发的《冰风谷传奇》就是这样的游戏，原因嘛，说穿了也不稀奇——只因它使用了《博德之门》的引擎，让众多的拥趸再续一把瘾。顺便说一下，目前在“名人堂”（Top100）风光无限的《失落的永恒》所使用的也是这个引擎。

游戏的背景也设在闻名遐尔的“失落的大陆”，曾钻研过《博德之门》游戏手册的玩家会知道这个冰风谷就在剑壁的西北方，玩起来会有几分亲切感。顾名思义，那是个冰封的区域，人烟稀少，景色凄美。那里所居住的生灵大多也不是什么好相与，凶悍而残忍。雪人、水怪、精灵、独眼蜂、不同种族的魔怪、甲虫等等会轮流出场，这些还是可以想象的，然而冷不丁蹦出来的森林巨人可能会把你吓得灵魂出窍，它可实在是太大了。已经知道的这些“非善类”总共约70来种，依照开发者的说法，在游戏最终上市之前，他们还会不断地增加新的“品种”。



如同《暗》一样，这个游戏也分上下两层。地面上有不少城镇，设计得十分细致，很有逛头。不过呢，你的大多数冒险要在地下进行，这就是常说的地下城了。这里当然不是什么好去处，你必须探索的地方单单听名称就会把人吓个半死：“蜥蜴人巢穴”、“鬼蜮魔墟”、“古代矮人栖息所”（这还不过是信手拈来的几个）。总的算起来，约有11个区域，每个区域各有10个小场所，而开发者就要在这些地方制作出100多个场景任务，让你忙个不停。对于一般玩家来说，这大约需要40至60个小时吧。玩过RPG的玩家都知道，游戏中有场景转换，如果你在某个场景中招架不住了，想办法逃离那里便可松口气。但这次你回头一看（但愿你没有心脏病）……那些怪物又跟着你来了！原来它们也学会了跨越场景，看来开发者存心要折磨你的神经。记住这一点，以前你惯用的某些伎俩这次不灵了。

开发者对那个引擎进行了大量的修改，目的是增强游戏的紧张度，让你从一开始就狂按鼠标，一刻也不得闲。虽说这会减弱游戏的故事性，但也避免了玩家在游戏中无事可干的无聊，注意力高度集中，可谓有得也有失。你也不是一味地厮杀，游戏中的战斗还是需要动脑子的，选择何种策略对战斗的胜败起着关键作用。如果你忙不过来，不妨让游戏暂停一下，逐个安排角色的任务——这一点和《博得之门》一样。说到角色，在游戏开始时你可以设计自己喜欢的人物特性。你可以设计的主角达六个之多，这样整个小组操纵起来就会得心应手，不必再仰仗一路上遇到的各种非玩家控制角色（NPC）了。游戏中还会有非玩家控制角色，他们还会加入你的队伍，不过这次他们仅仅是帮助你，不会取代主角的位置，你甚至不能对他们发号施令（只有移动命令除外）。升级部分也很过瘾，魔法师方面可以升到7级，某些额外的法力可以升到9级。至于普通角色方面，开始时你仍是1级，然而最后你可以达到14或者18级，很有成就感，不是么？

这款游戏最值得一提的还是在网络对战方面。你最多可以同时操纵6个玩家，每个玩家各领着一组角色。这样做有什么好处呢？如果某个主要角色被消灭了，你不必气急败坏地重新开战，你可以接着玩下去，直到所有的角色都失败了，或者你最终取得了胜利。这种新奇的设计还从没听说过。

《冰风谷传说》的最低配置是PⅡ233。目前各项开发工作已经接近完成，预计上市时间是今年初夏。它看上去还不错，是一款动作RPG，想必有不少人会喜欢。



君临四海 Sovereign

山东 启龙

想要在高手林立的游戏业一鸣惊人，新来乍到的Verant公司曾做出了极好的榜样。他们挟着一款《永恒的谜题》（EverQuest）呼啸而来，眨眼间就在"在线RPG"领域取得了一席之地，骄人的成绩让人侧目。现在他们又瞄上了"在线即时战略游戏"领域，想让世人知道他们并非只会制作RPG，他们能够探索的领域比《永恒的谜题》里面的世界大得多。这款游戏的名称叫《君临四海》（Sovereign），上市日期定在今年第三季度，期望能够象上次那样，转瞬之间就成为此类游戏中的佼佼者。

依照公司发言人的说法，这款游戏实在让人惊讶不已。它干脆就是《命令与征服》、《文明》以及《外交》3大杰作的集大成者。与《永恒的谜题》一样，这款即时战略游戏也将含有"永不完结的"特性，玩起来没尽头。玩家可创造的角色分为6个系：士兵、外交官、科学家、经济学家、神学家、和间谍。每个系都有独立的科研"树结构"，角色之间可以转职，从而获得更多的能力。玩法上集中起来有3个焦点：通过外交努力来获得科技的领先优势；通过间谍活动来抑制对手和友邻（反间谍能力由此显得异常重要）；靠武力征服。第3条是所有即时战略玩家的最爱，这次可供你施展宏图的领域包括海、陆、空3个方面。在操作上，《君临四海》保留了即时战略游戏的传统风格，很容易上手。

曾玩过《文明》的人都知道，城市管理是它主要的迷人特性之一。尽管在开始阶段很令人兴奋，然而到了游戏后期就有些焦头烂额了，当你要管理一大堆城市时，情况就更糟糕了。这次玩家不会陷入永无休止的事务之中，而要分出一部分精力来进行角色管理，后者相对来说就要简单多了。开发者显然要对这个品种进行一定程度的革新，玩家创造的角色可以反复使用，并且带着以前所获得的等级和经验值。作战兵种需要燃油来驱动，它们会破损，而且可以获得等级。游戏中还加进了魔法攻击，这方面只有《帝国时代》做过尝试，使得作战策略发生了些许变化。

网络对战由于黑客行为泛滥，从而使不少玩家抱怨不已。《君临四海》将增强游戏的透明度，使作弊行为昭然若揭。网上服务器的负载能力也将获得大幅度提高，即使海量的玩家（最多允许500个玩家同时进行游戏，玩家数量取决于所玩的地图大小）聚在一起，游戏也能平滑地运行。开发者将允许玩家跨服务器运行他们的游戏，这在技术上已经成为可能。游戏中的角色是持续性的，游戏中的世界也是持续性的，直到某一方获取了胜利（胜利条件多种多样）。当某个游戏结束时，玩家可以收回他们的角色，再去参加另一个游戏。长期积攒下来，你就会成为一个让人生畏的对手。可以想象，这样的游戏将是漫长的。预计500人参加的游戏大约需要运行一个月，听上去有些吓人，不过是依照每天玩一两个小时计算的。各位或许对网络游戏一直有某种疑问：倘若你离开了，有人攻击你的城市怎么办？一觉醒来，山河破碎，岂不痛哉。开发者说啦，你会收到伊妹的！

直观上看，游戏中的兵种都是很现实的：航空母舰、飞机、坦克等等。然而有趣的是，它们的名称却改变了，因为它们的功能实在难以确定。不过呢，如果你觉得某种车辆象坦克，那你就把它当作坦克用好了，它大概不会飞到天上去。开发者正在为游戏研究一种类似ICQ或者MIRC之类的软件，使玩家们可以相互进行实时语音通话，这听上去令人振奋。因为语音比文字更方便，更能增进相互间的了解，从而会使参与者之间建立起真正的友谊。据说这些语音通话系统离开游戏照样可以使用，那可是捡着好东东啦。

《君临四海》是一款让人期待的游戏。因为电脑游戏的未来在网络，而网络又充满了无限的可能性。探索网络的历程，将是一次无尽的旅途……

极度疯狂

Insane

山东 戈五

赛车游戏的玩家人数众多，且口味差异很大，想要使用一款游戏满足所有的玩家几乎是不可能的。过去的开发者和出品人都宣称他们的游戏多多少少地包含着“无限制”因素，就是说你不必受那些狭窄的车道和苛刻的比赛规则限制，可依照自己喜欢的方式进行比赛。不过他们在这方面做的都不甚理想。现在Invictus公司也加入了混战，旨在为人们提供一款真正的“无限制”游戏，赢得最多的玩家人数。这听起来实在新奇，还是让我们来具体看一看吧。



《极度疯狂》（Insane）可以被称为第一款“三无”赛车游戏，即“无限制”、“无规则”、“无赛道”。游戏将为玩家提供最大的自由度，任由驰骋。如果情况真是这样，那赛车游戏就有了真正的新气象，进入了期盼已久的自由王国。可以想见的情况是，将会有更多的玩家被吸引到这个领域中来，因为他们不必再受那些恼人赛制的限制，上手就能玩，何乐而不为呢？虽说游戏的开发者Invictus是匈牙利名不见经传的一家公司，Codemasters公司还是慧眼识珠，欣喜地担任了它的发行人。原因嘛，就是看中了它的这种品质。由于游戏加进了网络联赛功能，原定的上市日期延期了，大约要到今年秋季。

所谓的的“无限制”特性，不少开发公司觉得只要允许玩家离开车道就可以了。而《极度疯狂》的开发者对这种想法嗤之以鼻，因为玩家在这种游戏中获得的自由度十分有限。他们认为既然“无限制”，就应该完全撇开车道的概念，让玩家自己选择到达目的地的路线，翻阅山峦，冲下河沟，在高速行驶中刹那间做出抉择，真是别有一样快感和刺激。当然，你如果笔直地冲像一座小山，还是会翻车的，地形因素仍一如既往，关键看你如何利用。你要象滑雪运动员一样，面对丘壑起伏的山地，从你的心中开出一条道来！

游戏中的车型也是五花八门，给人印象深刻。它们多半都是些稀奇古怪的越野“好手”，有熟悉的大脚车，巨无霸、沙丘轻骑、甚至还有军用车辆。前轮驱动、后轮驱动、四轮驱动……任由你选择。选好车型后，你还可用涂料对其“打扮”一番，使它看上去更合你的意。由于性能各不相同，它们对地形的反应千差万别，你是某一种车的高手，不一定就能开好另一种车，某种车可轻松驶过的地形，另一种车遇上了可能就会翻车，这或许会吸引你回来一次次对新的车型进行挑战，使游戏具有很高的可玩度。

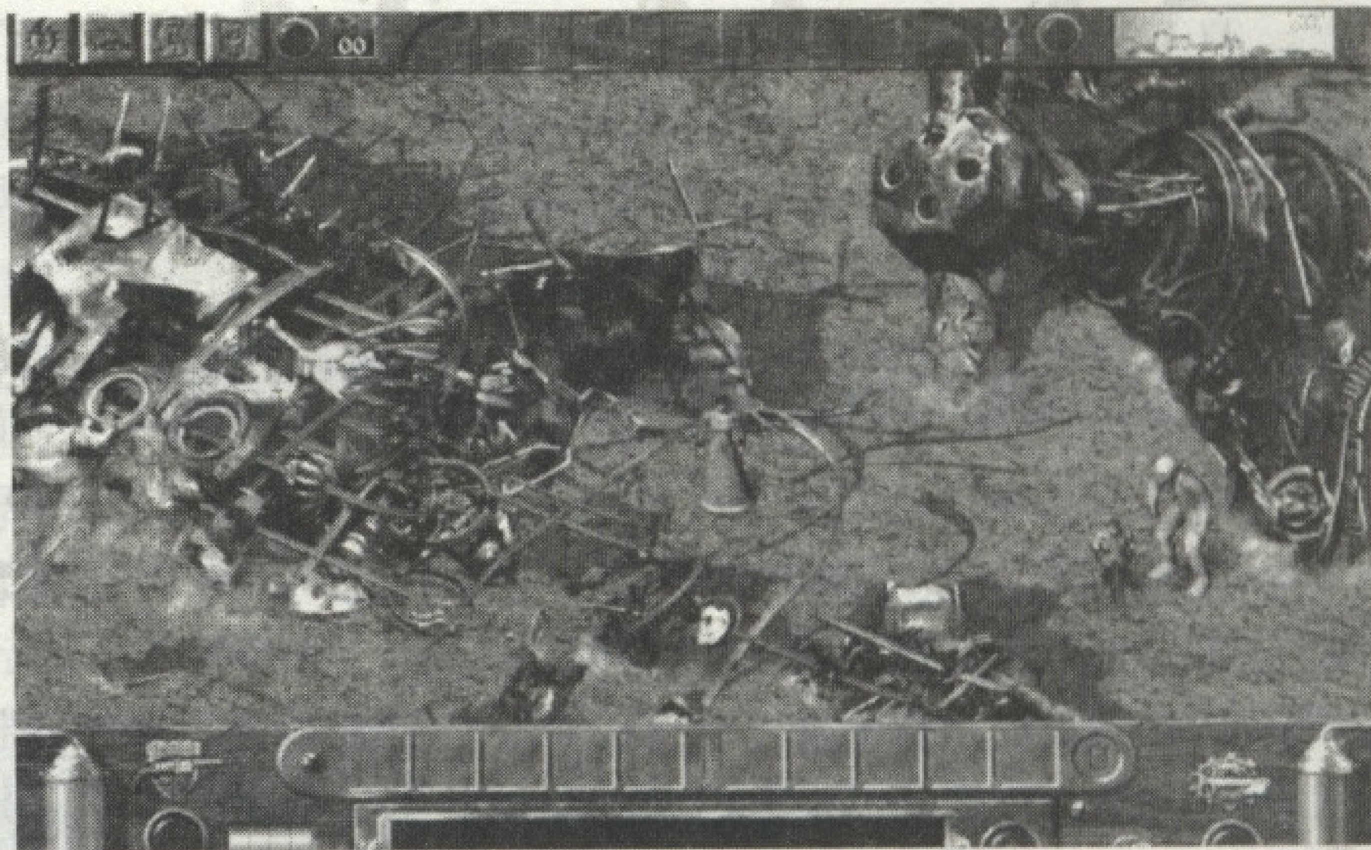
丰富的地形设计对这些车辆提出了严峻的挑战：山丘、沙漠、丛林、雪地、雪山、绿野、山谷等场景约有30来个，赛事分布在世界各地。再加上气候和时间的变化，更会使车手们感到身临其境，十分投入。尤其令人啧啧称奇的是，游戏还奉送一个随机地形生成器，可让玩家自己设计比赛场地。这一手实在厉害，其他的赛车游戏开发者听到这个消息，恐怕脸都白了。

这是个3D游戏，其引擎完全是新设计的，技术上能够支持所有已经问世的3D显示卡，支持A3D（这使得周围野兽的吼叫显得十分真实）。无论画面还是音效，都堪称上品。物理质感也值得一提，和现实中的驾车感觉十分接近，在地心引力的作用下，车辆对地形的反应显得非常合理，这方面可以说是迄今为止做的最好的。在网络对战方面，游戏可同时支持八人通过LAN或者因特网进行较量。另外，游戏中电脑控制的对手也显露出了很好的人工智能，到时试过就知道啦。

说到底《极度疯狂》只是个“无限制”赛车游戏，它并非要超过所有的赛车名作。然而对那些不怎么喜欢严格赛制的玩家来说，到这种游戏中任意驰骋一番，也可过足赛车瘾。如果你恰好是这种玩家，那么这款游戏便是绝好的选择。

奥秘 Arcanum

北京 卷饼



在这20世纪末，3个Interplay的名不见经传的游戏设计人聚在一起，他们一同制作了一部杰作——《异尘余生》（Fallout）。带着不可思议的创造力和无尽的想象空间，《异尘余生》将浓重的艺术风格和强力的延展性完美结合，成为1997年"RPG复兴运动"的巅峰之作。两年前，当这3个人完成《异尘余生Ⅱ》的初步设计之后便开始盘算一件事：成立属于自己的公司。这就是Tim Cain、Leonard Boyarsky和Jason Anderson的Troika Games。他们的第一部作品将于今年晚些时候出台——若你觉得《异尘余生》超凡脱俗，那么等等，看看这款《奥秘》再下结论吧。

一开始，Troika希望完全脱离《异尘余生》模式创建一个传统的古典RPG。但是，最终他们也没有脱离《异尘余生》的影子，采取了一种综合的方式：这是一个充斥工业时代气息的梦幻世界。尽管仍能看到你喜爱的传统角色——侏儒、精灵、半兽人等等——但所不同的是现代化武器和各种机械将始终伴随弓箭和魔法。现在，巨龙将和齐柏林飞艇一同飞翔天际。

《奥秘》保留了《异尘余生》的斜45度视角，但制作者为游戏创建了全新的引擎，可达到800×600和16－bit色的效果。就象《异尘余生》中那掺杂未来意识与40年代艺术风格的画面一样，《奥秘》是建立在工业时代基础上的幻想世界。传奇对科技、魔幻对机械的冲突构成整个游戏的框架。

玩家将扮演8个种族之一的角色——人类、矮人、地精、精灵、半精灵、侏儒或半兽人。每种角色都分别有4项属性（智力、意志力、无性和领导能力）和4项素质（强壮、耐力、灵活性和魅力）。这些属性和素质大多是RPG的传统项目，但"魅力"一项比较独特，它会影响NPC对主角的态度。例如，你创建一个其貌不扬的侏儒，很容易遭到NPC的白眼。在这方面，游戏拥有一个完全开放的系统，它会根据你的选择（也就是不同的属性和素质）作出反应，使得游戏总能保持新鲜。《奥秘》赋予玩家非常大的自由，他们可以自己编辑背景介绍，那些老牌RPG迷终于能创建属于自己的游戏背景了。你甚至可以将自己的肖像编进游戏，让自己真正载入"史册"。

在你设定角色的同时将决定角色的立场：依赖科技或是仰仗魔法，这也是整个游戏的核心之一。故事发生在工业革命后约70年，尽管科技已成主流，但魔法的信奉者仍旧坚持自己的信念。无论你是一名守旧的魔法师还是一位改革派的工程师，抑或是个游走其间的多面手，一场激烈的战斗都将不可避免。说到战斗，《奥秘》拥有即时和回合两套系统，你可以任选其一。这两套系统都和"速度"息息相关，在即时系统中，速度快的角色出手也快；而在回合系统里，速度快的角色将拥有更多的行动点数。游戏设计者估计，多数玩家将适时使用不同的系统，因此在战斗中，也能够随时在两种模式中切换。

作为Troika的又一杰作，《奥秘》依旧是那种既传统又有突破的游戏，它被制作者们称作是"最古典的形式＋传奇般的背景"。持枪的矮人？乘车的巫师？哈哈，不管怎样，今年年底我们就能看到了。



守护者之剑Ⅱ

浙江 ALI

TCL公司于不久前正式发布了万众瞩目的RPG大作《守护者之剑Ⅱ——伊格丽亚之章》（以下简称《守2》），我在第一时间拿到了这个游戏，为大家带来有关《守2》的综合报道。

剧情背景

游戏的故事共分为5大章节，《守护者之剑》一代只描述完第一章“命运的相会”，其余的4个章节则完整收录在这次的作品“伊格丽亚”中。守护者之剑的故事也会在这次有一个完整的结局。关于守护者之剑的故事，是在鲁美大陆流传的一段神话。传说只要能够拔起守护者之剑的人，将可获得伊格丽亚女神的恩典，实现心中的愿望。在守护者之剑一代中，男主角修特结识了雪丽与柯娜，和许多新同伴，前往遥远的费柏斯山，找寻传说中的神剑和四支月牙的女神传说。在二代中，一开始修特因为跌落山崖与两名同伴失散，在女孩裘西卡的协助下恢复了伤患，他想要找到两位失踪的同伴，于是和裘西卡来到小镇中，在此修特发现他卷入了一场人类和虫类的战斗中，修特对于未婚妻死于虫类的攻击仍然无法忘怀。大家可以看到他愤怒的表现，但他却不知道这也渐渐将他带进了一场精心策划的阴谋之中。

游戏图像

《守2》采用800×600的解析度，无论是在城镇里还是郊外，都可以看到漂亮的场景，每一样物件都十分细致，可以很明显地看出来那是什么东西，使场景的动态效果更生动了。当然主角的图像更是出色：除了服装相当细致以外，当角色在对话时，代表这名角色的图像会放大到整个画面，所以玩家可以清楚地了解到是哪位角色在说话。而且这个图像不是一成不变的，它会随着角色的态度和心情发生改变，玩者可以很清楚地看到这名角色的愤怒、伤心或悲哀。



《守2》是以2D画面进行的，然而角色在移动时会类似FFⅧ那样，随距离而改变角色的大小，打破横向卷轴瓶颈，让角色可以于场景前后任意走动，场景空间感更好。在战斗画面上仍然保持守护者之剑系列的一贯风格，华丽的魔法特效和极具力量的砍杀攻击，这些华丽的战斗过程在高解析度画面下，也将更细腻地呈现出来，玩者可以看到风雪狂吹的冰冷剑招，或是造成重大伤害的火焰法术。在这里我建议大家在玩本游戏的时候，应该试试每个剑招和魔法，看看风雷小组为大家带来的视觉享受。

除此之外，游戏中的字形也突破一般中文游戏常见之细明体、标楷体，而使用更漂亮的其他字形库，使游戏质感大大提升，这也是目前国产游戏中首次采用的方式。

战斗方式

游戏的战斗过程是需要特别介绍的部分。《守2》战斗是采用即时战斗模式，战斗开始，玩家必须在行动值满前，先选好要使用的剑招，然后主角会奔向怪物，在适当时间按下SHIFT键，攻击才会产生作用，不能太早，也不能太晚，不然就白白浪费一次攻击。正是由于这个原因，我在一开始玩的时候，一直不得要领，老是被怪物干掉，而且在战斗时十分紧张，深怕会错过时机。

战斗中有一个十分有特色的设置——奥义。奥义是一种可以“学习到的”技巧，通过一些人或物的传授可以获得，每个角色对不同的奥义的领悟力也有高低。当角色学得一个新的奥义后，必须使用“领悟”这项指令把它“装配”起来，一个角色虽然可以学习许多个奥义，但只能装配一个在战斗中使用。奥义可以随着战斗中所使用的次数而提升等级，如果等级高也会容易在战斗中生效，当然效果也更好。奥义可以传给同伴，而且会连同所领悟的等级一同传递。玩家如果能活用这个奥义系统，将不同的奥义灵活地搭配，可以将整支队伍的攻击力加倍发挥。

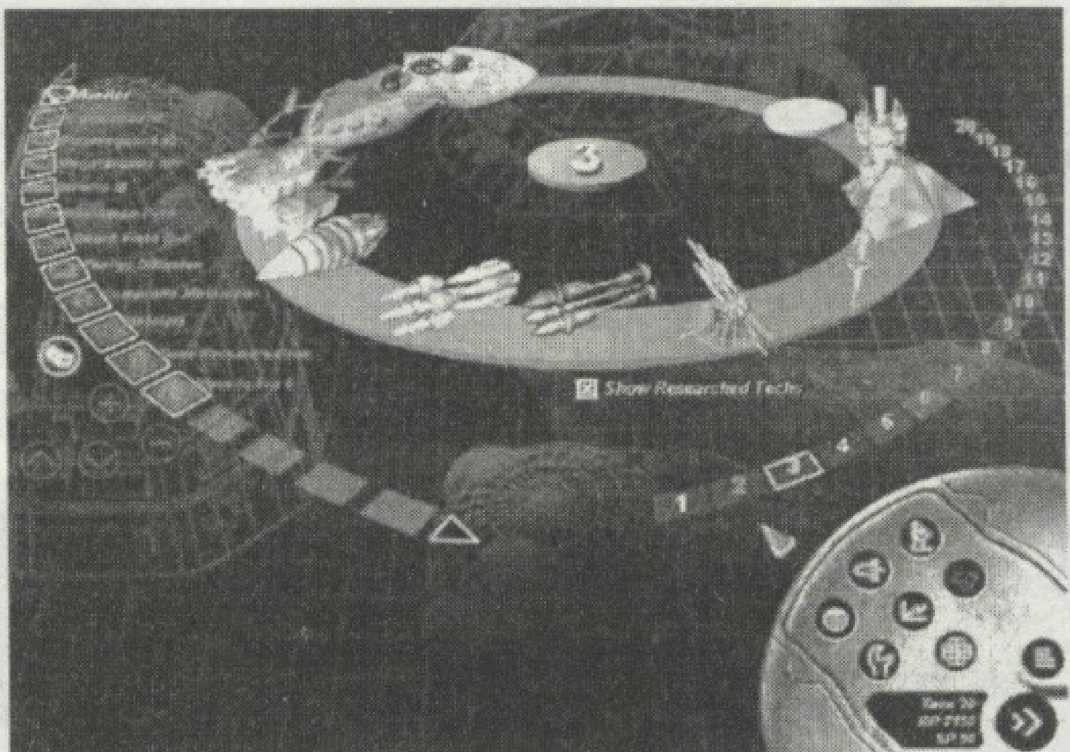
苍穹掠星

Reach for the Stars

山东 戈五

它最初问世是17年前，而今要“荣归故里”。当初运行它需要64K内存，现在是64MB。原来它的平台是苹果机或者是Commodore 64，只需1-MHz处理器即可；现在是200-MHz以上的处理器，平台也换到了PC机上。它的身份是“4X”（探索、开发、扩张、消灭），属于太空策略和战争游戏，这点它倒是没变。游戏开发者仍是SSG公司的原班人马，他们重新制作这款元老级的太空策略游戏并非单单为了怀旧，而是想借助它的巨大号召力，重塑太空帝国的辉煌。

这款游戏就是《苍穹掠星》（Reach for the Stars），游戏业最早的策略游戏之一。而今太空帝国经营游戏有些不景气了，虽说去年有名噪一时的星际迷航系列之《联邦的诞生》（Birth of the Federation），前年有不尽人意的《星球大战：叛乱》（Star Wars: Rebellion），甚至还有可名垂青史的《半人马座阿尔发星》（可惜的是它仅仅冠以太空的名称罢了，你还是在一个类似地球的大陆上征战）。一句话，它们都未能取得类似早期太空游戏《猎户星霸主》（Master of Orion）那样的成功。《苍穹掠星》也是一款经典的、深受玩家喜爱的轰动之作，SSG打算用它来唤回拥趸者的信心，为太空帝国经营类策略游戏注入新的活力。



严格地说，如今的玩家早已改朝换代，没有多少人还记得那款游戏了。17年在游戏业几乎就和半个世纪那样漫长。SSG公司明白这个道理，他们要做的工作并不是“翻新”旧作，而是制作一款全新的游戏，它恰好保持着原作的精华罢了。那种东西已经被证明是成功的，而开发者坚信它会再次征服玩家的心，为星空的浩瀚和奇诡所震撼。过去在原始平台上无法实现的东西，这次都可端出来了：更深层次的战斗、更辽阔的空间、更新的概念、更加得心应手的操作感等等。游戏中将有完整的科技树结构，强悍的外交模拟机能，众多的种族，和上百个星球。每个星球都有不同的资源和合成特质，这为游戏的感受带来了戏剧性的变化。例如人类的扩张需要寻找类似地球的星球，需要必不可少的大气层和一定的地心引力，而外星蜂房便可不受这个限制，它们有的在光秃秃的岩石上也能生存。

游戏内容仍分为战役地图和场景任务两种模式，不象《半人马座阿尔发星》以及其它“4X”游戏那样开放，全然是随机的。不过它的地图中某些成分也是随机生成的，也就是说，每次重玩时资源和树木的位置会产生变化。技术上的进步产生了新的游戏特质，例如外交方面的功能要丰富多了，16个种族各有各的科技树，因而它们的飞船看上去变幻多端，性能自然也各不相同。游戏的AI编码由Keating主刀，他可是个编写策略游戏AI的好手。单人战斗模式很需要玩家们动脑子，策略丰富而不繁杂，感觉充满了乐趣。现实中的许多“政治手段”在这里都成为了可能，你可以想方设法破坏外星族的经济，如果你讨厌直接的战争手段，可以借助一些看上去不那么极端然而却行之有效的手段，例如“禁运”，或者派个使节去“训话”，让对方投降。这些手段据说在游戏的网络对战功能中也会出现，那可有趣了，那些喜欢“动手又动嘴”的玩家可有得乐了。顺便说一下，如今“回合制策略游戏”上网对战已经不是难题了，大家可以同时经营一个回合，这不仅节约了时间，而且还使得游戏具有了一点点“即时”的味道，十分别致。《苍穹掠星》在这方面甚至走得更远，它将允许玩家设定每回合的时间，大家共同遵守约定，这样基本上就不会再有人抱怨网上对战浪费时间了。

游戏目前刚刚上市，在这个即时战略游戏肆虐的年代，一款优秀的回合制策略游戏还会争得一席之地么？让我们拭目以待。

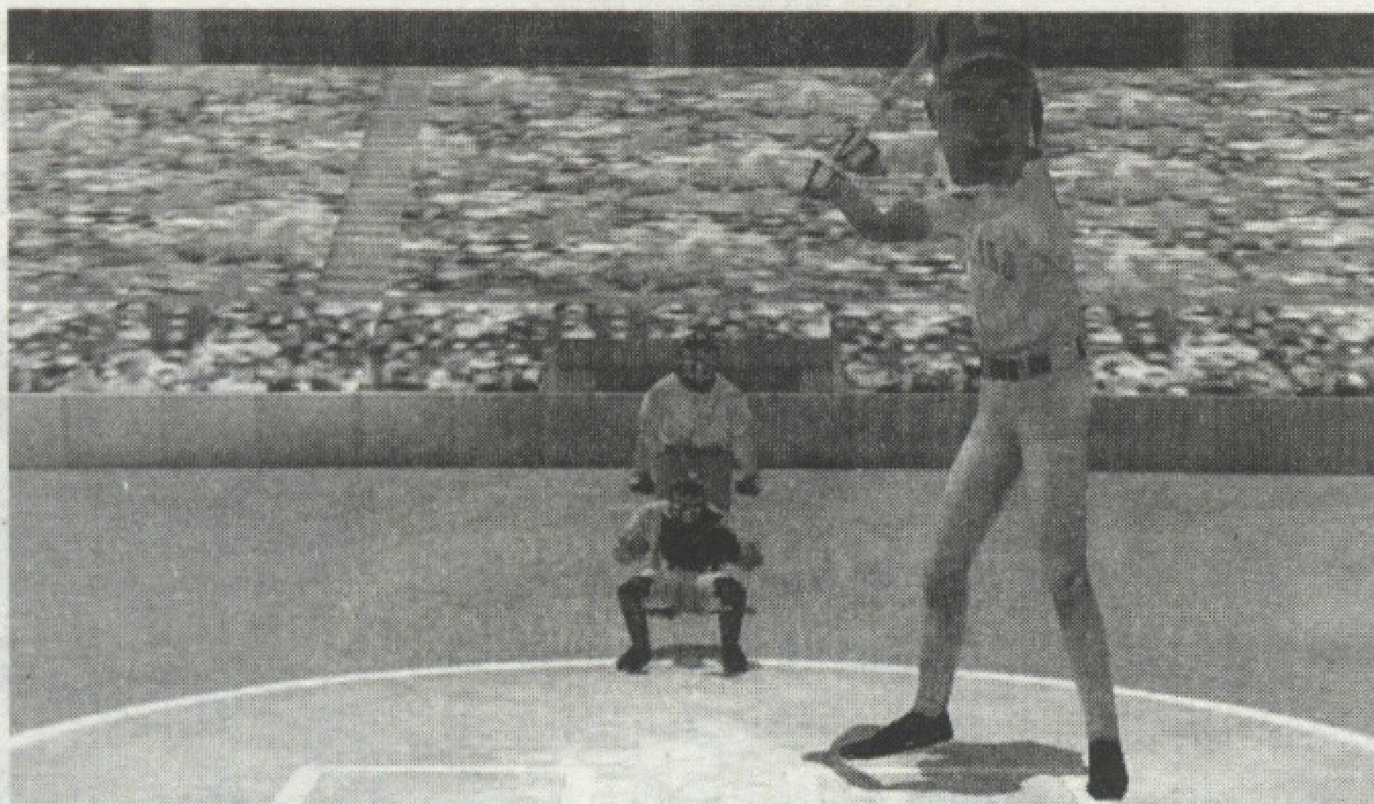


Electronic Arts推出的游戏，一直以来都以画面漂亮见称，而其中的运动系列更是每年一集，从无间断。棒球既然是美国的三大运动之一，EA SPORT当然不会放过这个机会！在众多游戏之中，《EA棒球2001》就是第一个推出2001的游戏。



发展了这么多代，素质当然不会是原地踏步。这次的《EA棒球2001》就采用了全新的Motion capture的技术，EA宣称在游戏中可以感受到刚剪草后整个球场上洋溢着的清新气味。听起来虽然有点夸张，但也说明EA对这款游戏的信心。在游戏中所见，画面的水准的确十分高，而且人物的动作也很细致。例如击球手在被三振出局之后，会将球棒扔在地上，反弹上天！不过美中不足的是，游戏仍然未能细致地将场外的一些远景表现出来，其中替补席浸染竟然只是一个平面，实在有欺骗玩家之嫌。不过这只是一些小问题，对游戏没什么整体上的影响。

众所周知，EA SPORT出品的运动游戏，都会集中该项目的大部分著名运动员的资料。当然《EA棒球



2001》也不例外，他网罗了全部30支美国大联盟棒球队，国家队和两支全明星队。此外，还收录了全部的MLB球场。在球员选择方面，除了原来的大联盟球员之外，你还可以自己创造球员，甚至可以把自己的照片扫上去，这样你便可以和各个明星球员同场竞技了！

游戏中除了有Exhibition Mode、Season Mode、Playoff Mode等常规的模式，还有一个别具特色的Home Run Legends Mode。在此模式之中，玩家可以尽情地将投手投来的球击出，和你的对手比较全垒打的数目，进行一场淘汰赛，实在是快感十足！游戏的操作比较简单，不需要太复杂的按键就可以完全将整场比赛控制。而且游戏的可玩性很高，玩家只需要对棒球有初步认识就可以享受到游戏的乐趣。

《EA棒球2001》系列一直都是EA SPORT的招牌游戏之一，单一画面来说，它往往都会比同期的FIFA、NBA等系列的画面水准要高。不过由于国人对棒球不是很感冒，所以《EA棒球2001》一直没能取得象FIFA、NBA系列那样的成功。但如果大家对棒球多少有点兴趣的话，这个游戏一定会让你满意的！



拉力赛车之王

Rally Masters

浙江 ALI

瑞典Digital Illusions游戏开发小组一改以往虚拟未来的赛车游戏风格，制作了他们的第二个电脑游戏——《拉力赛车之王》（Rally Masters）。“Motorhead（前置发动机）”以华丽的3D引擎、大量的整体效果、极佳的音效和游戏竞技模式，使之成为去年最好的赛车游戏之一，但现在Digital Illusions制作的《拉力赛车之王》却和街机模式的赛车游戏类型稍有不同。



《拉力赛车之王》绝对是名副其实的，它提供了拉力赛赛季所需的全部跑道、赛车和赛手。Digital Illusions还试图提供一种即使无法超越其他对手但也能很容易地和其并驾齐驱的竞技模式。当知道他们在“Motorhead”中所取得的成就后，我们就相信他们一定能成功。我们希望他们仍能提供更多的街机模式给我们之中那些不想要真实的人，瞧，你能驾驶着自己的赛车来角逐这场比赛。



《拉力赛车之王》的游戏引擎类似于“Motorhead”，它通过Direct3D运行且能支持16和32bit的3D加速卡。为了感受更高水准的画面，它还支持双线和三线过滤器及其他高档显卡。在游戏中你能亲眼看到赛道更为真实的表现，它提供了周围环境的地图、动态的天气变化（雪、雨、雾）、赛车手身体的变形和镜头的反射（这些也大量存在于“Motorhead”中）等等。当然，游戏中还能看到赛车碰撞摩擦时产生的火星、刹车时留下的轮胎印、扬尘、水中倒影……Digital Illusions知道没有一个游戏能离开震撼的音频效果，所以他们在这一方面也下了极大的功夫。为了能体现游戏的速度感，游戏提供了至少10首重金属和电子乐风格的音乐，全部采用音轨格式，还能听到赛车时逼真的音效。为保证高质量的音效，游戏同时支持A3D和EAX。

我们不需要新的拉力车赛游戏了——难道有了“V-rally”、“Colin McRae”、“TOCA 2”这样的越野车拉力游戏还不够么？这可能是大多数人的想法，但Gremin并不这么认为。他们坚持认为《拉力赛车之王》——至少在E3大会上展示的DEMO——是目前市面上画面制作最精美、价格最低廉且能完全真实地再现所有赛场的越野拉力游戏（大概也没几个了）。Gremin的这个新的赛车游戏授权于每年在Gran Canaria以季赛方式举行的Michilin冠军拉力赛。在游戏中，你会同70位车手角逐，其中包括拉力车赛的所有大牌人物，Cool吧？该游戏不仅仅是真实地再现了Gran Canaria的比赛场景，而且每一款车型都依实体细致描绘，无论是外形和涂料都模仿得维妙维肖，使它们成为赛车游戏中精美的工艺品。玩家在游戏中同4位车手竞技，不仅可选择街机显示模式，还可以选择分屏显示模式。冠军赛模式提供双环车道，全程包括桥梁、隧道、坡道和水塘，使玩家倍感刺激。玩家必须赢得两个锦标赛的胜利才能夺得最后的桂冠和香槟。

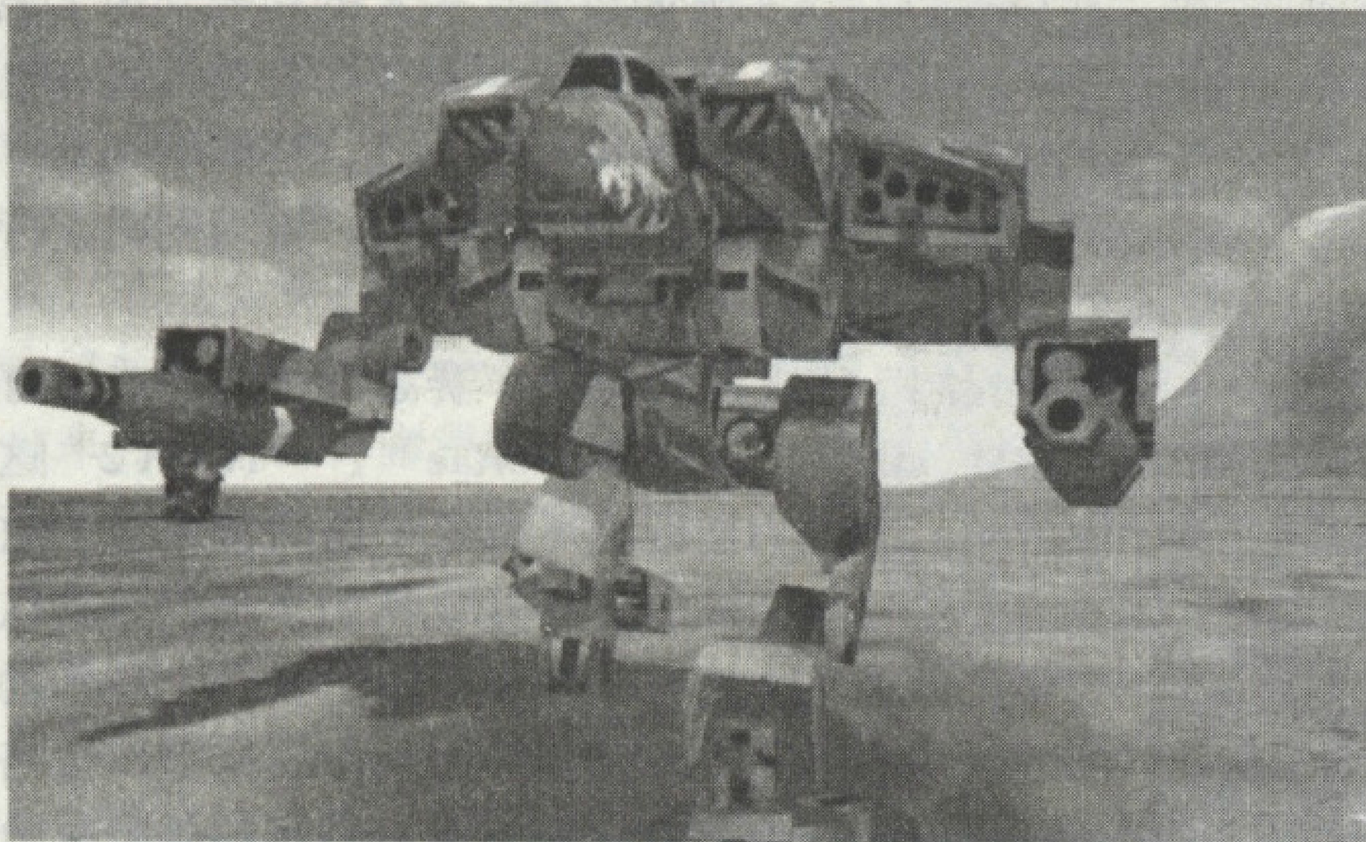
Gremin对Motorhead的反映好坏参半，但就目前的情形来看，《拉力赛车之王》有可能跻身王牌赛车游戏之列。



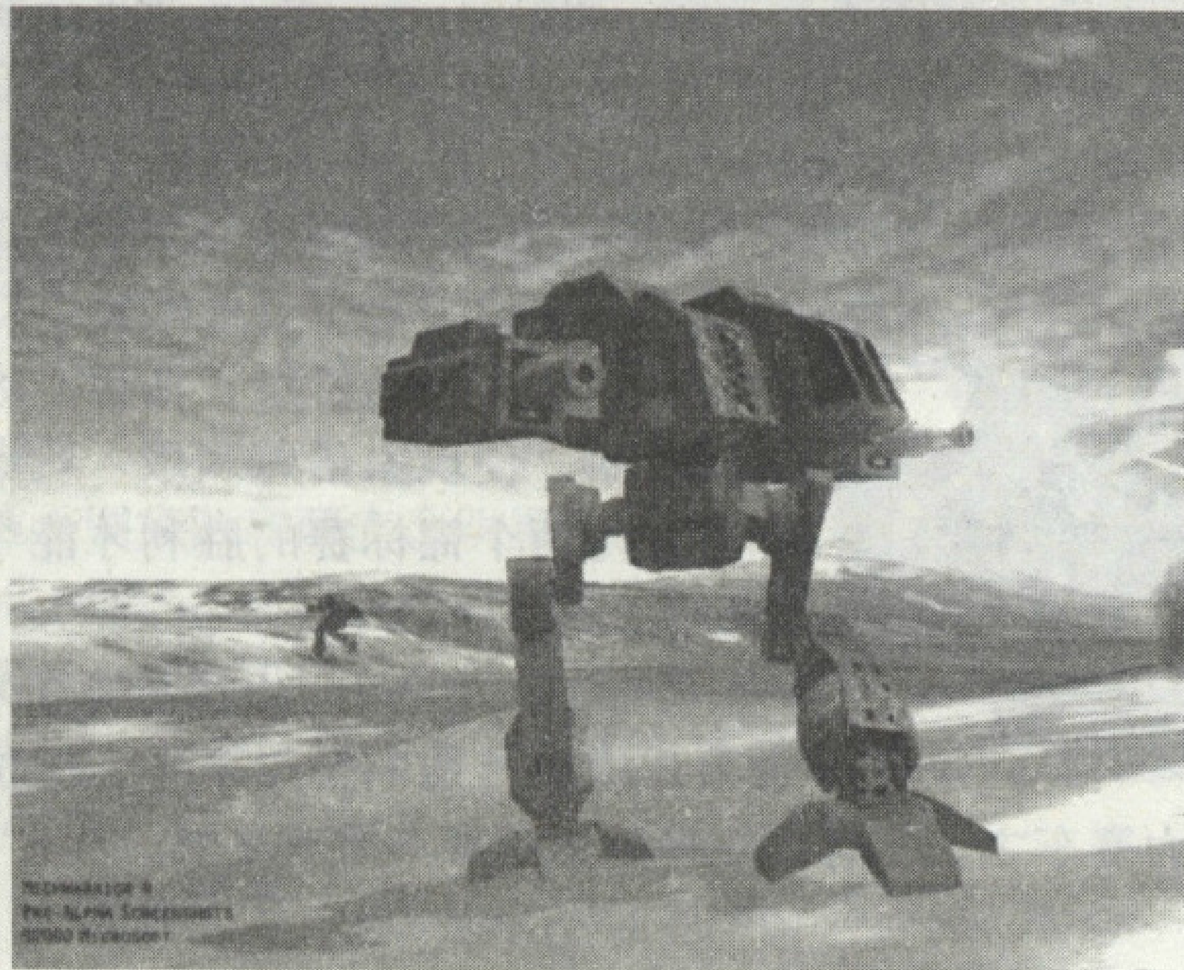
机甲战神Ⅳ

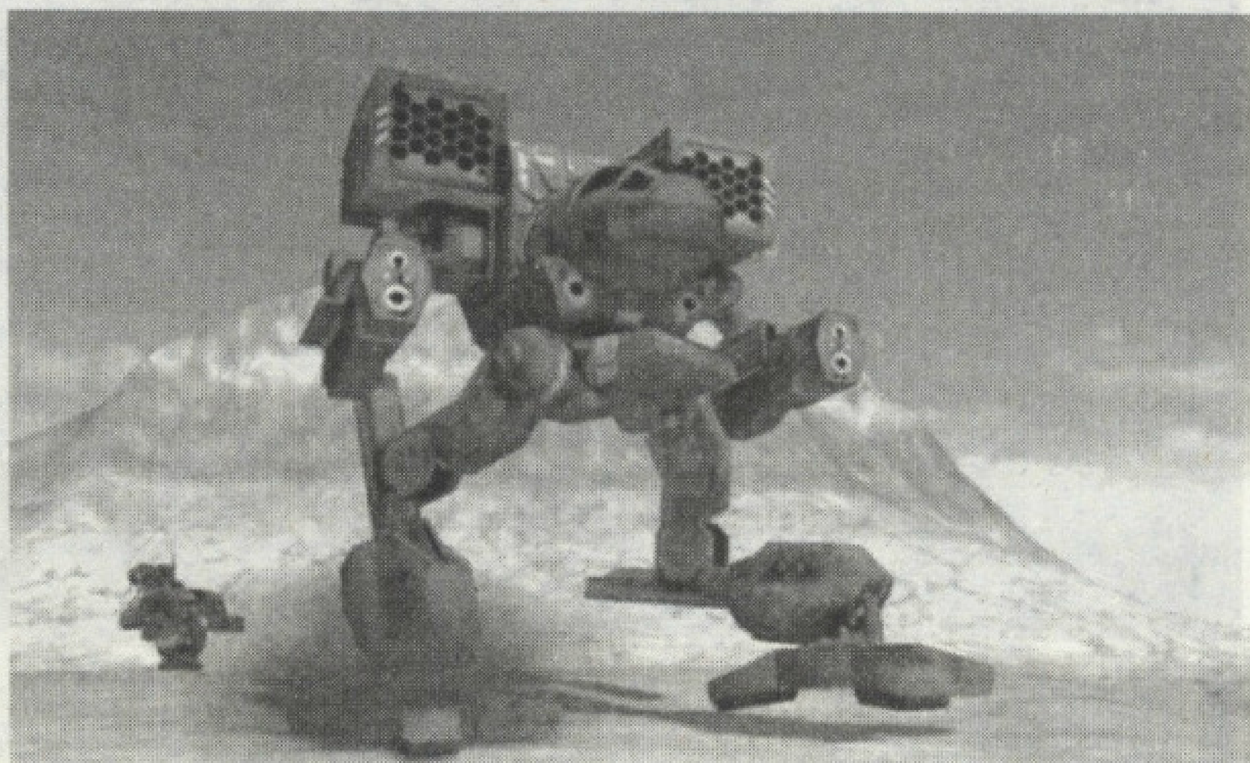
MechWarrior 4

游戏类型：动作
制作：Microsoft
发行：Microsoft
系统配置要求：奔腾233、64MB、WIN9×



《机甲战神》这一经典系列，转眼便已到了第4代。《机甲战神》每一个新系列的出现都使人感到它的飞跃，而这一次，微软试图恢复到最初的风格，还大家一个纯正的“机甲战神”。《机甲战神Ⅳ》是由最初的开发人员制作的（相信这可以大大提高游戏的可信度），他们将单人模式制作得格外出色，互动性和火爆程度远远超过任一前作。





游戏制作骨干之一TJ Wagner称，《机甲战神Ⅳ》拥有自己独特的引擎，全新的地形生成系统、动作合成系统等等使得游戏在画面表现上足可傲视群雄。其实，从以往的情况看，《机甲战神》从未让人失望过。在《机甲战神Ⅳ》中，玩家将看到前所未有的景象，驾驶80吨的机甲去创造辉煌吧。

在《机甲战神Ⅲ》中，你打败敌人后荣归故里。但过了不久（也就是4代），你的星球就又陷入危机，你不得不去透过内部纷争、家族仇杀等发现混乱的根源。虽然故事有那么一点点老套，但你玩过游戏后就不会为这小小瑕疵不满了。

《机甲战神Ⅳ》有着极强的互动性，你可以通过各种方式获得信息，包括和NPC面对面地谈话交流等，不会再出现那莫名其妙的话外音了。逼真的角色形象和即时运算的活动视角将一个活生生的机甲世界带进玩家的生活。《机甲战神Ⅳ》中加入了7种全新的机甲，游戏中你总共可以驾驶21种机甲并同时指挥3个机甲。游戏情节以章节的形式表现，在章节之间，玩家可以选择不同的分支，这使游戏的可玩性大大增强。

对于《机甲战神》的老玩家，4代的出生自然是不可言喻的好事，而对于刚刚热衷于此的新手《机甲战神Ⅳ》同样是不可多得的作品，为了照顾他们，游戏有特殊的模式使新手玩起来也能得心应手（在这种模式下，机甲变得更易操作，性能极强）。怎么样？不论你是不是《机甲战神》的老用户，现在是否有些期待了？



弥赛亚

MESSIAH

晶合实验室 奥杰

西方人信奉上帝，认为上帝无所不能，可以解救人类于水火之中。这种宗教文化在人们的心中根深蒂固，演绎出很多关于万能造物主的神奇传说。即便在游戏中，我们也可以见到。记得去年3DO公司推出的《安魂曲》，讲述了复仇天使遵奉上帝指令，下凡到人间铲除为害作乱的魔鬼撒旦和堕落天使的故事。如今Interplay公司又推出了颇具口碑的《弥赛亚》（MESSIAH），在人类即将毁灭的动荡中，展现出救世天使Bob的绝代英姿。

一个叼着雪茄，端着AK-47步枪，翘着屁股，身高两米，体重100公斤的"施瓦辛格"吗？不，这次你可猜错了，我们的Bob是一个肋下扇动着翅膀，头上顶着光环，屁股上裹着尿布，身高不足1米，体重不超过20公斤的小天使。这个胖胖的小家伙怎么会成为擎天柱呢？这其中的原委还得听我慢慢道来。

随着时间的推移，地球上的人类世代繁衍不息。科技发展的速度象瘟疫蔓延那样迅速，但是道德文明的脚步却象蜗牛行进那样缓慢。整个社会呈现出强者生存，弱者毁灭的景象。这时一个被称作"Father Prime"的家伙趁机操纵人类进行一种极疯狂而危险的游戏。由于"Father Prime"的头脑里充满了各种超出人类智慧范畴的奇异思想，当科技发展达到极限，无法满足他的需要时，他便伸出贪婪之手要去攫取上帝的力量。"Father Prime"修建了一个时空入口，计划首先通过时空入口到达地狱，从撒旦手中粉碎恶魔的力量，然后准备对付上帝。

可是，洞悉万物的上帝早已经看到了"Father Prime"的邪恶用心，制定了相应的计划，而这个计划的核心就是小天使Bob。Bob是一个被赋予人类灵魂和自由意志的天使，虽然孑然一身地来到陌生的人间，但是体内的灵魂可以为他指引方向，增添力量，而且使他具有附体的能力；而头脑中的自由意志使他确定目的，作出决定，甚至变得诡计多端。下凡到人间后，Bob可以附于任何一个人身上，借助人类的躯体、技能和武器，穿梭于Faktur城疯狂的纷乱之中，在"Father Prime"攻破天堂大门之前，消灭他。

概念上，弥赛亚是一个天赐之物，活泼的小天使；本质上，《弥赛亚》是一款射击游戏，但是其中的第三人称视角、陷阱、谜题和曲折的故事情节使人感觉它更象冒险游戏而不单纯是射击游戏。特别是游戏中Bob的附体能力，更是一个出奇之处。只要附体，就具有了90%的生存机会。

《弥赛亚》中最酷的地方就是Bob的附体能力。从地下居住者Chot，到遗传基因改变的Clubber、Sub-Girl和Commander，Bob都可以附在他们体内，甚至还可以附于老鼠和怪物身上。在游戏中附体不仅是一个与众不同的特色，而且对Bob的生存也非常重要。小天使Bob本身没有技能，没有护具，没有战斗能力，但是一旦Bob占有了别人的躯体之后，便可以掌握控制他们所有的技能和武器，而这些都变成了Bob的护具。如果Bob受伤，他还可以通过宿主的能量恢复自身体力。不过当占有的躯体死亡，Bob跳回严酷的世界中的时候，你必须尽快让他占有另一个躯体。

在游戏中从身体中跳进跳出不象你想象中的那么容易，《弥赛亚》的三个难度等级主要是围绕Bob附体范围来设置的。假设你面前的地面上有一个圆圈，圆圈中站着一个人。在Disciple等级（容易）中，只要Bob从任何方向触摸到圆圈的范围之内，就可以占有其中人的躯体，但是在Prophet（中等）和Messiah（困难）等级中，这个圆圈范围会缩小。Prophet等级中的触摸范围是先前圆圈的50%，而且触摸方向分别是左右两侧和背后；在Messiah等级中触摸范围则缩小为20%，而触摸方向仅限于背后。虽然游戏难度除此之外没有什么不同，但这已经足够了。例如，在Disciple等级中，Bob与七、八个Cop（警察）战斗，Bob只需端着机枪，冲向警察不停地扫射。当占有的躯体死亡之后，轻松附在另一个警察身上，可以继续战斗。可是在Messiah等级中Bob就必须变得精明一些，如果同

样与七、八个警察战斗，那么失去躯体之后，就必须在警察发疯般地将Bob裹着尿布的屁股打烂之前，迅速潜行到一个警察身后，占有他的躯体。否则，我们的小天使就会一命呜呼。

既然Bob可以附在任何人（甚至动物）的身上，那么这些被附体的都是什么人呢？下面就让我们认识一下Faktur城的居住者结构。



在Faktur城，居民被分成不同的阶级，不是根据能力，而是根据社会等级。

低层居民只有Chot，他们居住在城市的下水道中，生存的意义就在于同中层和高层阶级进行“圣战”。这场战争进行了太长的时间，他们甚至都不再知道为什么要战斗，只是知道战争是与生俱来的事情，是自己的宿命。由于战斗能力和其他技能的多样性，Chot对付警察占绝对优势，因此Bob能够忍受下水道的臭气，Chot还是不错的宿主选择。

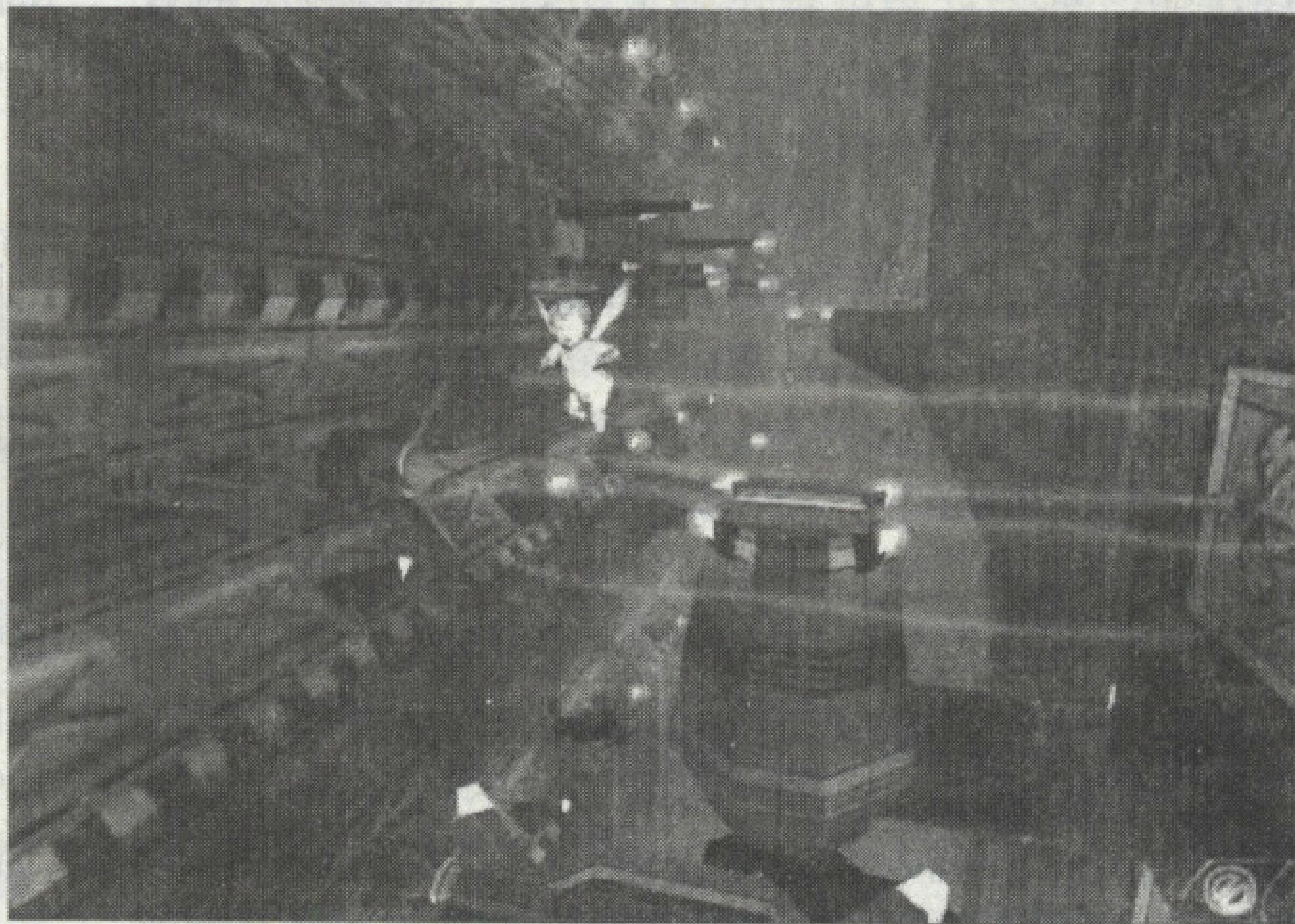
中层居民包括Dweller、Worker、Clubber和Cop。Dweller在Faktur城是真正的城市居住者，虽然可以使用武器，也具备战斗能力，但却颇为稀松。另外当他们接近敏感地区的时候，还会受到限制。不过他们的匿名性在某些场合还是很有用处的；Worker对于Bob来说是极为实用的躯体，他们虽然疏于使用武器和战斗技巧，但是精于其他多样化技能。某些Worker，例如Radiation Worker，是唯一可以进入游戏中特定地区的家伙；至于Clubber则很难说，由于进入地区的限制和技能限制，很多Clubber是无用的。然而有一些遗传基因改变或合成的Clubber是非常强大的战士，是比较有用的；Cop是Bob用起来最方便的躯体，他们配备着先进的武器，具有精湛的技能，而且几乎可以进入每一个地区。另外还有一些Cop，例如Riot Cop，虽然不能使用武器，但是在搏斗方面却是好手，Bob用起来威风八面。

上层居民大多数是女性，其中Sub-Girl是最具威力的躯体，而且很难占有。Sub-Girl是红灯区的守卫者，由于本身遗传基因的改变，加上通过生物力学的改造，她们变得非常强大。可是她们在红灯区外却不受欢迎，而且进入的区域有限；Commander这种女人，虽然不是特别难对付，但是她们会得到Cop精心的照顾，可以进入每个地区。如果有人开枪向Commander射击，那么将有大批的警察冲过来，看起来极具英雄救美的架势；Clergy是奇怪的家伙，他们实际上没有价值占据，但是作为上帝最后的信徒，在一定程度上还是极其有用的。

掌握了不同阶层居住者的资料，Bob在附体的时候便可以有所选择，但是还应该注意的是不要被人换了尿布。

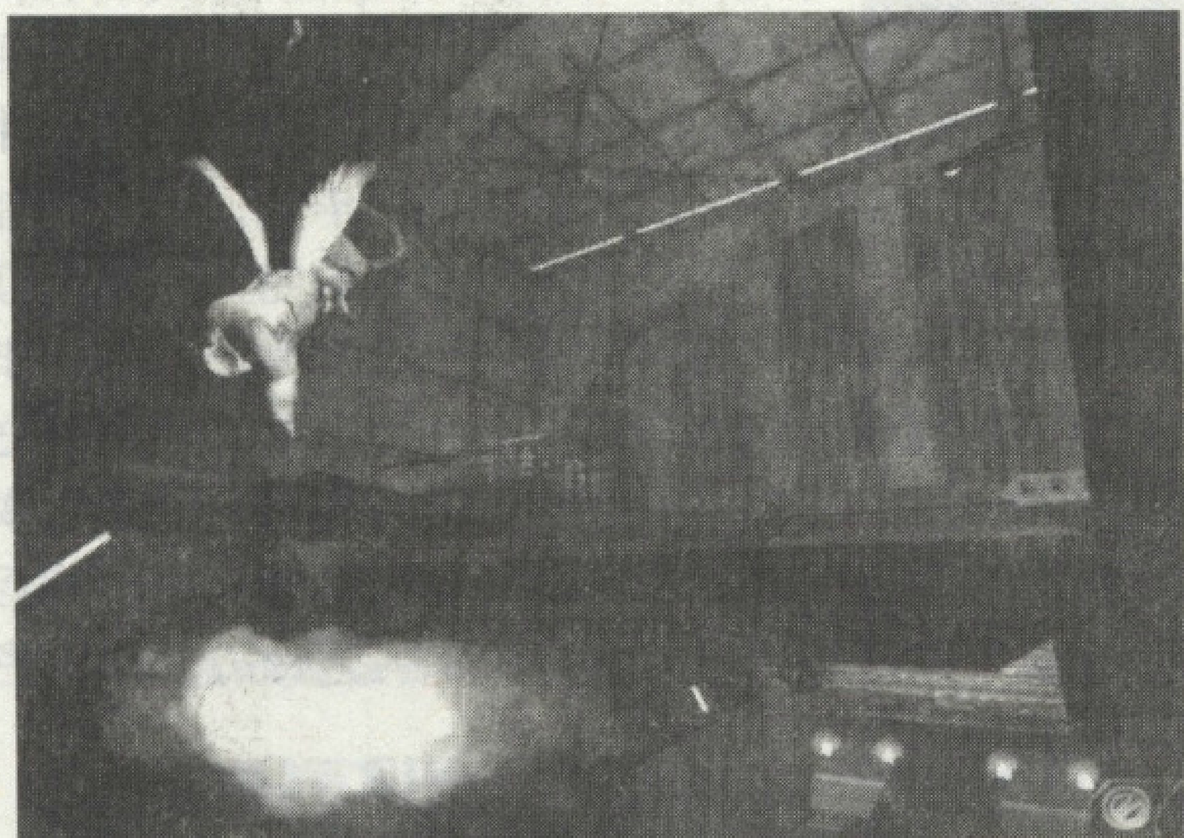
《弥赛亚》中虽然有很多冒险因素，但总的来说还是一款射击游戏。躲避到箱子后面，用机枪扫射成群的Chot；扔出手榴弹，将Cop炸上半空；发射火箭筒，将Sub-Girl打开花。《弥赛亚》具有所有射击游戏的特点，动作极为紧张激烈。特别是当Bob又圆又胖的小屁股暴露在敌人炮火之下的时候，就更为明显。如果让敌人将自己的尿布打碎，那可不好看，所以Bob必须学会使用武器，利用躯体和地形，很好地保护自己。

生存之道在于两点，第一不要被敌人瞄上，第二不要被敌人射中。说起来比较容易，但做起来比较难。首先要做的事情是不要引起敌人的注意，进行某种活动的时候使用适当的工具或占有正确的身体。比如，Bob要穿过由警察控制的地区，就最好附在警察身上。可是不管Bob有多聪明，都会有战斗发生。这时就要利用环境的掩体来保护自己，不要在开放地区跑



动。当找到一个很好的隐藏角落的时候，躲在后面，蹲下来开火。蹲伏是非常实用的技能，使Bob能够藏在掩体后面，一边行进，一边开火，即便速度慢一些。如果不得不在开放地带走动，而且确实找不到掩体，那么就要快速狂奔，因为敌人会经常射击快速移动的目标，然后趁机找到藏身的所在。此外，对躯体的占有要审时度势。Cop在战斗中会帮助其他的Cop警察；Chot也会加入战团解救其他的Chot；Sub-Girl对妓女具有特殊的亲和力，如果Bob附在一个妓女的躯体上，而且不得不进行战斗，那么要确定附近有一个Sub-Girl，她会立即前来救援，砍杀敌人。因此可以这么说Bob不需要最好的武器，而是需要拿着最好武器的那个人。

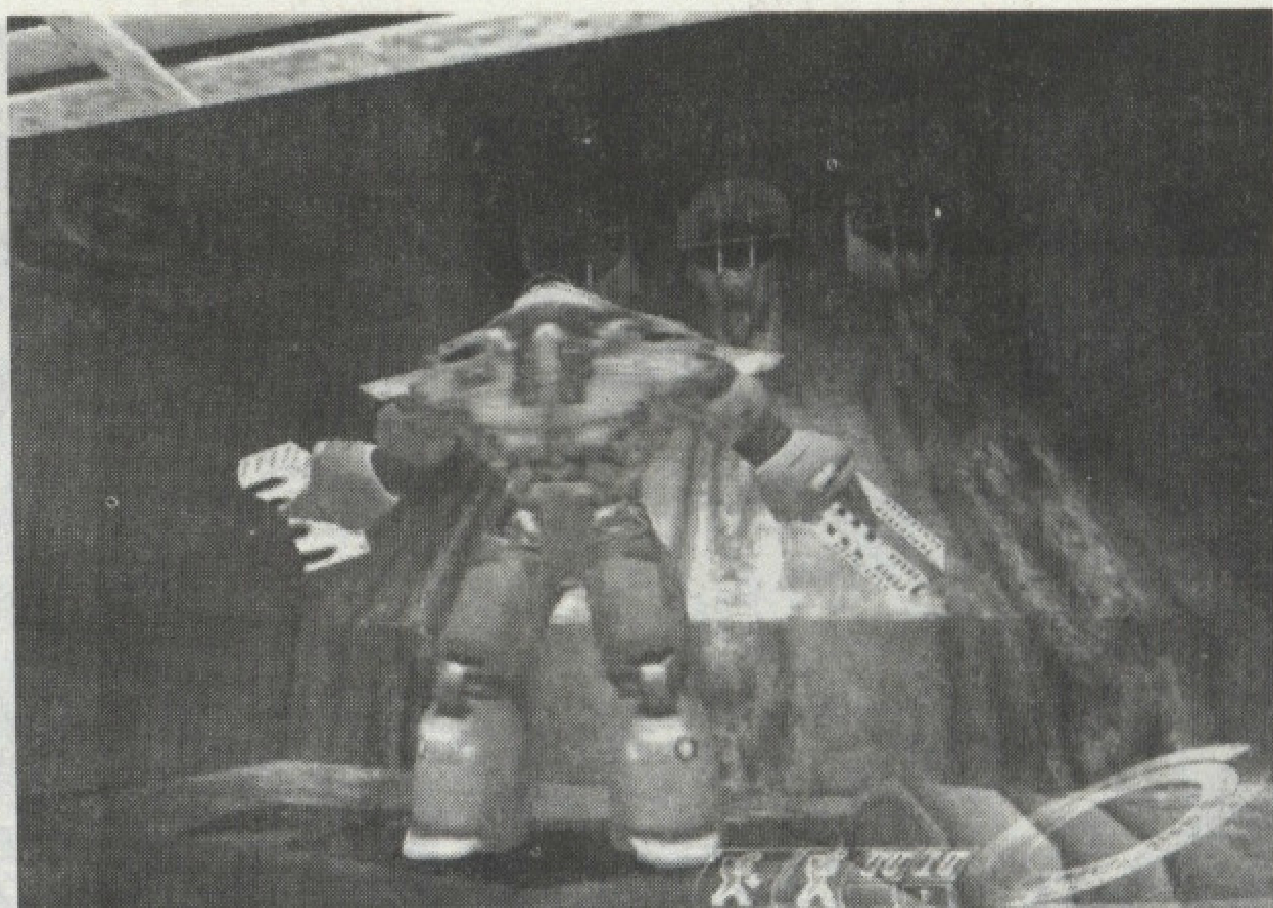
对于所有的射击游戏，玩家普遍的抱怨之处是瞄准系统的限制。在游戏中无法瞄准任何东西，除非它直接站在自己的面前。《弥赛亚》在这方面也没有什么不同，只不过可以从不同高度瞄准敌人，但是敌人也必须站在自己面前。要射击敌人，必须向左或向右



移动整个身体来瞄准，造成很多额外和不必要的运动，既浪费时间，又浪费弹药。真希望今后的射击游戏能在这方面有所改进。

以上说了很多，但是还有两处没有提到，就是《弥赛亚》的音效和图形。

虽然《弥赛亚》中的音乐对于整个游戏来说算不上是重头戏，但是游戏的开发者花费了很多心思来进行创作设计，因此还是有可取之处的。Fear Factory, Jesper Kyd, [:Side Effekt:], Travesti和Tommy Tallarico工作室联手制作的乐曲对于烘托游戏的氛围起到一定的作用。特别是Fear Factory曾经为很多游戏制作过音乐，而《弥赛亚》中乐曲是制作得最好的。同游戏的音乐相比，Bob与上帝之间的对话就表现极为精彩。当Bob告诉上帝他要用脚踩住撒旦屁股的时候，小天使Bob稚嫩的孩



童之声显得非常欢闹，给人留下很深的印象。

谈到游戏的图形，我们用《虚幻》（Unreal）作为评判标准。以现在的图形开发技术，我们通常希望游戏图形能够令人赏心悦目，或者具有一定的感染力。《弥赛亚》在这方面做得非常出色，而且在某些地方还超出了我们的想象。同《虚幻》一样，《弥赛亚》的图形引擎设计建立在Glide和3Dfx芯片基础上，玩家使用基于rival芯片的显卡便可以运行Direct 3D驱动程序进行游戏。与《虚幻》不同的是，《弥赛亚》基本上是第三人称视角，这意味着屏幕上始终要有一个全身的角色。当遇到敌人的时候，就要同时出现六、七个角色，其中加上Bob自己。这时图形引擎就要处理这六、七个角色的图形，而非第一人称视角中面对的单一角色。即使这样，在图形的表现方面，《弥赛亚》也没有出现任何可察觉到的纰漏之处，令人不得不由衷叹服。

最后还有一句话，《弥赛亚》也许不能拯救世界，治疗癌症，甚至重新定义一种游戏类型，但是它是一款优秀的游戏，值得玩家品味与珍藏，这就够了。

总评 88

制作	Shiny Entertainment	类型	第三人称视角射击游戏
发行	Interplay	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐







浙江 ALI FLY

键。

在进入游戏之后，第一感觉就是和《××时代》非常相似，而那些建筑甚至很像是《法老王》中出现的那些古埃及的风格。当我们深入游戏之后，就感受到很浓厚的古代神话的风格，也许这就是所谓阿芝台帝国的风格吧。游戏中关于战争的设计让人觉得一般，战争中使用的魔法种类偏少，人海战术的习惯性思维等等。但是游戏中对于各种建筑特性的描述是非常优秀的，也许我们会花很多精力在建设上而不是战争。尽管游戏存在着一些小的缺陷，但是还不失为一个优秀的即时战略游戏，还应该庆幸其没有中途夭折。

现在就让我们一起进入《神权》的奇异世界吧！

游戏简介

最早听说这个游戏的时候，应该是1999年上半年。当时游戏的最初开发者——匈牙利的游戏开发工作室Philos Labs决定开发一部讲述传说中的阿芝台帝国反抗战争史的即时战略游戏，并由Interactive Magic公司（现为iEN公司）代理发行这部游戏。游戏开发者宣称：“《神权》（Theocracy）是一款总结了《××时代》和其他即时战略游戏的优缺点，而采用最新技术的即时战略加模拟建设游戏。游戏中，玩家将是14世纪阿芝台帝国文明的统治者，目标就是征服中美洲，并击败西班牙入侵军队改变历史，同时还要确保自己文明的发展与繁荣。”然而，由于这个开发小组在当时实在是太不起眼了，因此外界并不看好这个游戏，而该游戏的转机出现在1999年的9月。那是因为著名的游戏发行公司Ubi Soft突然宣布收购Interactive Magic公司，而理所当然地把《神权》也收购为Ubi Soft的开发项目。虽然也曾一度传说Ubi Soft将停止对《神权》的开发，但最终经过种种磨难，游戏终于被挽救了，而且在原来的基础上重新进行了修改，加入了一些新的关卡。Philos Labs通过不断完善游戏中的教程，同时进一步测试游戏，使其比当初交给Interactive Magic公司时又改进了许多。当然，最后由于游戏界大作的跳票风行，《神权》直到2000年的第二季度才得以上市。

由于游戏设计要求的严格，使得这部即时战略游戏别具特色，不要以为玩过《××时代》或《星际争霸》就可以立即上手。《神权》的结构严密，在建设、外交及战争方面都有独创的系统，每种建筑都有不同的特性，各种身份地位的人物各司其职，而游戏中尤其注重的宗教和魔法的设定更是游戏成败的关

游戏背景

《神权》中最有创意的背景就是借用了著名的阿芝台帝国——极盛时期的中美洲文化。但是，游戏并没有意图要去复制这一段文明历史。毕竟，对阿芝台文明和当代拉丁美洲国家的发展根源的完整理解，可能需要40所世界著名的大学来进行历史考证，而并非40个小时的游戏。但是，这样一个游戏可以成为历史的开启者，给予我们一些模拟真实的阿芝台帝国的体验，提供我们那种古老的异国情调和原始风貌。甚至为了营造气氛，游戏还加入了属于阿芝台历史的一些很有创意的创作。

帝国各种公民的训练

在最开始玩家必须建造属于自己的帝国，让你的公民熟练掌握魔法、步兵战斗、射击战斗、建造城市及间谍活动。所有人员的成长都是由玩家所决定：当你的帝国中的男孩子长到10岁时，就要去拜访决定他们未来职业的牧师，然后继续去学校或者是兵营勤奋学习。直到经过一段艰难训练之后，他们才能成为你所能使用的工人或者是士兵。同样，你也可以训练矿工，伐木工人等等其他人员，再收集资源，建造各种建筑。所有训练在游戏中只是需要很简单的几个点击界面，允许你在现实中指挥他们的生活。

独特的金字塔游戏

当然，有一种具有神秘色彩的职业是必不可少的，这就是牧师。牧师阶级在很多古老的政权统治中意味着生存和文明，他们是宗教信仰、魔法和科学的

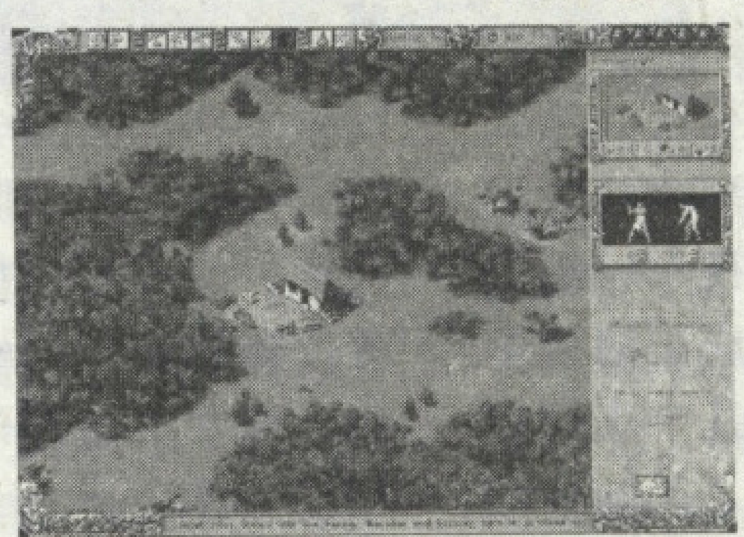


智囊团。因此在游戏中，如何使用牧师就变成了至关重要的因素。游戏中，牧师的出现需要建设金字塔。而游戏中的金字塔有3种，金字塔的种类和数目不同，产生的效果也不一样。

祭祠金字塔

代表了人类的献身，用来把你的身躯和灵魂奉献出来以求接近神灵。这其实是阿芝台帝国历史上的正确记载，当时阿芝台帝国把战争看作是为了满足神的需要，而每次战争的力量就来源于这种祭祠金字塔。因此在游戏中，这种祭祠金字塔的作用是储备牧师的魔力，而魔力的高低直接影响种族的战斗力。

魔力金字塔



牧师魔法种类的训练是在这种魔力金字塔里举行的，火系的牧师可以学习火球术、防火墙、火灾术和火海术。而土系的牧师可以学习医疗术、催眠术和防病术。金系的牧师可以学习守护术、鼓舞术和治疗术等等。

技术金字塔

功能是研究建筑、新型武器、新型防具、新的农作物品种和新的资源收集方式等等，还包括了各种新技术的升级，因此它是3种金字塔中最为重要的，因为所有升级都是在技术金字塔里实现的。

如同模拟建设类游戏一样的设计

在很多方面，我们进入游戏之后会感到它和《法老王》是很相似的。因为游戏中建筑的特色是被强化的因素，所有建筑都不是单一发展的，而需要经过一系列的升级。在各个升级阶段，每种建筑表现出的能力也不尽相同。我们可以在游戏设计的教程中看到游戏独特的建设特点：

首先是有计划地征服公民，并且教育异教徒……最基本的军营给你提供了剑手、枪手和特工……当你有资源升级军营时，就可以创造在战斗中组织和集中士兵的首领……更高层次的升级军营，再加入工厂，就能够创造弹弓，高明的特工人员及攻击机技师了。高明的特工人员能够训练鹰探测地形……攻击机技师可以在生死关头指领战士更好地作战……建筑师可以设计资源来源、木场、学校和宫殿……医院可以减少死亡率，提高生存率……通过军用路线提供储备会使你的战士保持愉快的心情，良好的身体状况和更强的承受能力……

同样具有高超的即时战略游戏特性

INTERACTIVE MAGIC曾经对外宣称游戏会超过微软的《××时代》。因为他们发现目前所有的即时战略游戏都缺乏对贸易和外交的重视，而把焦点集中在战争、探路和升级上。因此游戏在设计中非常重视外交和贸易，而没有把重点放在战争。外交表现在可以自由决定和任意的敌对国家（甚至是西班牙人侵者）同盟，而只要给他们一定的好处，敌对势力是会愿意和你同盟的，甚至在很多方面还会给予你很大的帮助。比如给你最新的科技、新的战斗单位和最新式的武器装备等。

游戏的战争设计同样不差：在游戏中加入了比《××时代》更强大的单位战场的控制。玩家可以在混合各种军事单位中命名并建造部队，根据你的选择事先编队。设计巡逻、防卫的特定区域，或者行军的路线，也可以对整个团体进行命令。例如：用运输船指定一个地点登陆、休息和进攻，这些可以在一些简单的指令中实现预先的设计，而不需要实时指挥。

总结上面的特色不难发现，Philos Labs倾注了极大的精力开发了这个兼备即时战略特色和模拟建设特色的游戏。尽管游戏在很多方面摆脱不了其他游戏的影子，但是这种设计的思路还是很值得其他的开发小组借鉴的。据说在《神权》上市之后取得了很好的销售业绩，而使得Ubi Soft希望Philos Labs继续开发同类产品。我们也希望看到Philos Labs的下一款阿芝台帝国的游戏更加具有自己独特的个性。

总评 86

制作	Philos Labs	类型	即时战略
发行	Ubi Soft	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



早在1999年的第一季度，微软下属著名的Digital Anvil小组就宣称要在1999年底正式发行这款令人瞩目的主视角空战游戏——《星际游骑兵》（Starlancer）。Digital Anvil小组在游戏界可是大名鼎鼎，4名成员来自著名的Origin公司。而《星际游骑兵》的主设计师就是Erin Roberts，他同时也是《银河私掠者Ⅱ》（PrivateerⅡ）的设计师。

游戏最初被设计成一个复杂的贸易空间战斗模拟游戏，故事背景则是和Digital Anvil小组开发的一系列空战游戏的背景相连贯的，他们的初衷是要把《星际游骑兵》和其同系列的游戏做成可以媲美著名的《银河飞将》系列的经典作品，而游戏讲述的是地球和火星引发战争的故事。

然而时间过得很快，转眼这个已经宣布了一年的游戏在跳票近两个季度之后，终于正式发行了。而我们惊奇地发现游戏似乎已经与开发者的初衷大相径庭了：从贸易空间战斗模拟游戏变成了第一视角模拟飞行战斗游戏，从注重故事背景的连贯性变成了注重单一故事的剧情……究其原因可能是99年的几个飞行模拟游戏的成功影响了开发者，比如著名的《天旋地转Ⅲ》和《自由空间Ⅱ》等等。因此在不断跳票的过程中，游戏开发者也在不断地改变着这个标志着Digital Anvil小组最新系列的第一部大作，以期在上市后最适应当前的游戏潮流。

游戏究竟是否真的达到了迎合最新飞行游戏的潮流呢？当我们拿到了这个等待了一年左右的双CD大作后，开始用一系列近乎苛刻的标准去衡量它……

游戏故事性标准

游戏的故事性其实不应该是此类飞行射击游戏应该注重的地方。但是，由于开发小组的背景（开发过著名的《银河飞将》系列）以及他们所宣布的游戏故事方面的优点，我们就来看看游戏的故事性如何吧。

“战士们，你们的太空之旅将在这艘航空母舰上开始，这艘太空船将守卫在Oberon，这是西部联盟的最后一道防线。而所有联盟的部队都正在飞往Oberon星球的途中，他们需要时间重整旗鼓。这一刻，时针的每一度轮回都关系着整个联盟的生死存亡，这绝不是危言耸听。从这里可以看得见绚丽火星的万丈光芒，同样看得见满天掩不住的星光，你们和我一样都清楚，第45中队在过去并不是一个煊赫的名字，但我希望将来会是。你们要用行动证明自己，在Oberon星球，在太阳系，沐浴着战神之星如火的光芒，努力吧，战士们！”

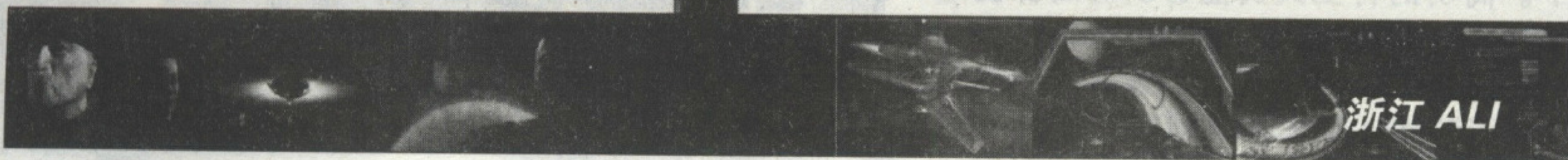
故事发生在如同《银河飞将》系列一样的未来的外太空，联盟已经到了很危险的时刻，而如何去保卫最后的Oberon防线是至关重要的。这时候，联盟把希望寄托在第45中队上，这是一支有着良好素养的飞行中队，成员是来自联盟各地的志愿者。而玩家就是这个优秀集体中的一员，而你不是生来就是当英雄的人物，需要不断战斗和学习，不断地提高你指挥舰队战斗的技术，才能在联盟最艰苦的时刻挽救世界。同时，和队友的配合、利用资源的合理性、宇宙中瞬间突变的天气……这些构成了故事发展的主线。

可以说，就算玩家不把注意力放在游戏的故事性上，游戏也会时时提醒我们去融入这个故事中的。因为游戏的发展进程完全是按照预先设计好的故事发展的，虽然在一定程度上限制了游戏的自由度，但是不可否认的是我们都会深深地被宇宙中那个传奇所打动。

游戏的引擎标准

飞行射击游戏的引擎是决定游戏优劣的重要因素，引擎的好坏直接关系到了游戏的等级。就像去年

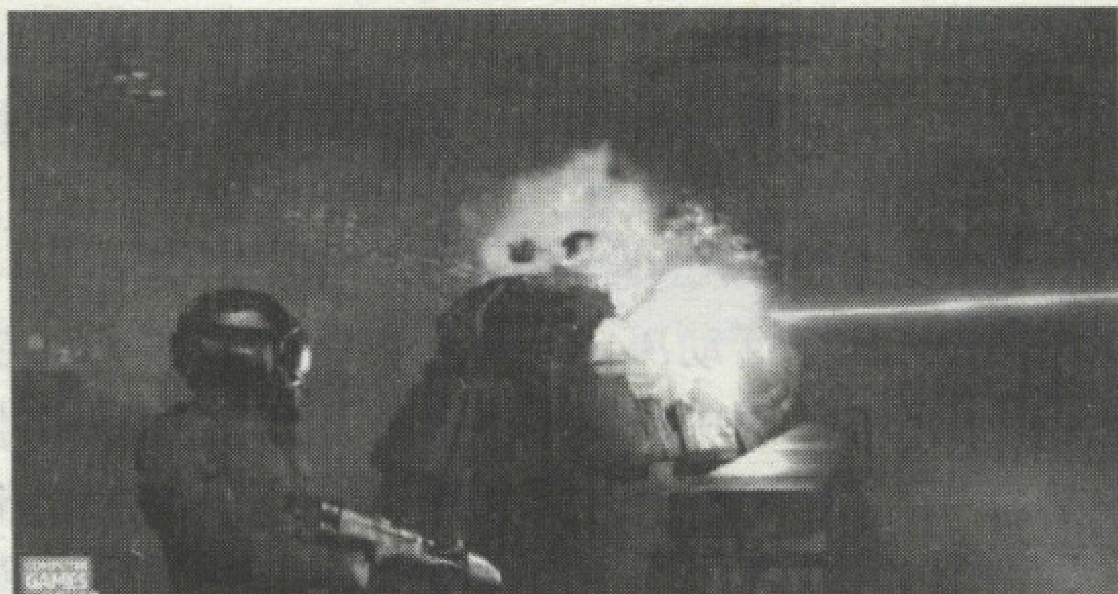
星际游骑兵 STARLANCER



浙江 ALI

发行的《天旋地转Ⅲ》和《自由空间Ⅱ》一样，《星际游骑兵》同样在游戏引擎上表现得相当出色。

首先是如同观赏影片一样的场景设计：所有外太空的景致都描绘得相当细腻。从各类舰船的外形到宇宙中各种天气的变化，看上去都是一种享受。当然，如果你有29″大屏幕的话，游戏和电影的差别就很小了。



第二是流畅度：这是开发小组在上市前就已经吹嘘过的，而实际上确实非常流畅，唯一的代价是你要有高性能显示设备。游戏甚至在最高的1024×768的分辨率下也运行得非常好，其帧频非常高。

战斗效果：如果和《天旋地转Ⅲ》对比，《星际游骑兵》的战斗效果绝对要胜出一筹了。尤其是在各种视角转换的随意度上，游戏采用的是自由加智能的方式。就是说你可以自己去选择视角，而在战斗中，系统也会帮你设计出最佳视角。如果你觉得系统给你的视角不满意，可以继续转换，而系统也会继续给予提示，直到你达到最满意的设计。

游戏的交互性标准

所谓交互性，其实也可以说是可玩性。以前的飞行射击类游戏最让人头痛的就是操作实在太困难，几乎是专业飞行员的标准啊。而在《星际游骑兵》中，这点似乎作出了重大的改进。操作非常简单，支持玩家自己设计操作系统，而大多数操作都能用鼠标搞定。当然，操作的简单并不意味着游戏的操作就不重要了，作为飞行射击类游戏，操作的灵敏度是决定胜负的关键因素。因此，游戏中其实就有了两套操作系统，一套是为了上手游戏，而另一套是为了进一步深造和连线对战。

游戏中故事的发展同样也是交互性的一个标准，该游戏在这方面就不是很尽人意了。当然我们也很能理解的是，自由度太高的故事发展导致的只能是故事的不完整。

游戏交互性还表现在联机的功能上，有微软这个大靠山，玩家就不用担心了。游戏将支持所有的联机方式，包括了进入微软的Gaming Zone。

结束了以上三个标准的评测之后，《星际游骑兵》就通过了苛刻的检验了。从总体上说，这是一款不容玩家错过的优秀大作。

游戏特色

令人震惊的3D图形和效果：游戏通过引人注目的光源表现和来自于现实的飞船碎裂所提供的图形和效果是在以往的空战游戏中看不到的。而且游戏还包括了80种以上的用特别3D图形组成的飞船。

极具挑战性的任务结构：游戏中的任务被设计成向玩家发起挑战，创造出了一个极富于变化的游戏空间和故事主线。游戏共有25个任务，其中包括：护送运输船、领导突袭空间站、占领小行星等等。

引人入胜的故事情节：游戏故事情节是基于20世纪的战争故事，同时为了加强游戏的故事性，特意加入了超过25分钟的高质量的过场电影，250段不同的飞行员的动画以及36首不同风格的乐曲。

联网对战功能：玩家可以与最多3位玩家一起玩整个战役，或者和最多7位玩家通过局域网或微软的Gaming Zone进行6种不同的Deathmatch。

艺术级的空战引擎：无论是和众多敌人进行混战，还是在鱼雷乱飞中护送巨大体积的运输船，游戏的3D引擎都能提供流畅的画面。

威力巨大的飞船和武器：玩家可以在10种以上使用独特3D drag-and-drop接口的飞船中作出选择，还可以用包括nova cannons, pulse lasers,collapser guns and jackhammer missiles等在内的20多种武器装备飞船。

综上所述，你可以看出《星际游骑兵》是一款绝对吊人胃口的飞行射击类游戏。精美细致的3D画面，火暴激烈的战斗场景，随着游戏氛围不断变换的背景音乐，形同史诗般的故事内容，构成了一部令人震撼的太空英雄列传。心动了吗，那还不赶快试一试？

总评 86

制作	Digital Anvil	类型	空战
发行	Microsoft	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

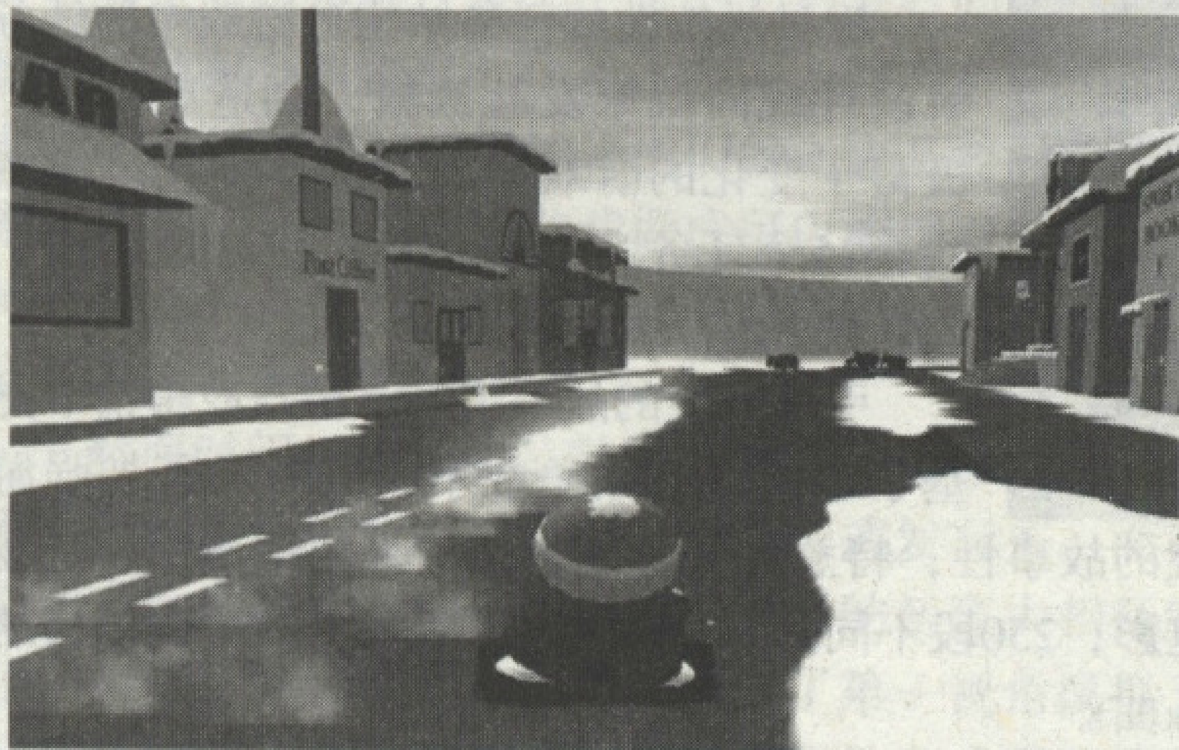
画面
音响
操作
剧情
娱乐



南方公园拉力赛 South Park Rally

北京 Glamour

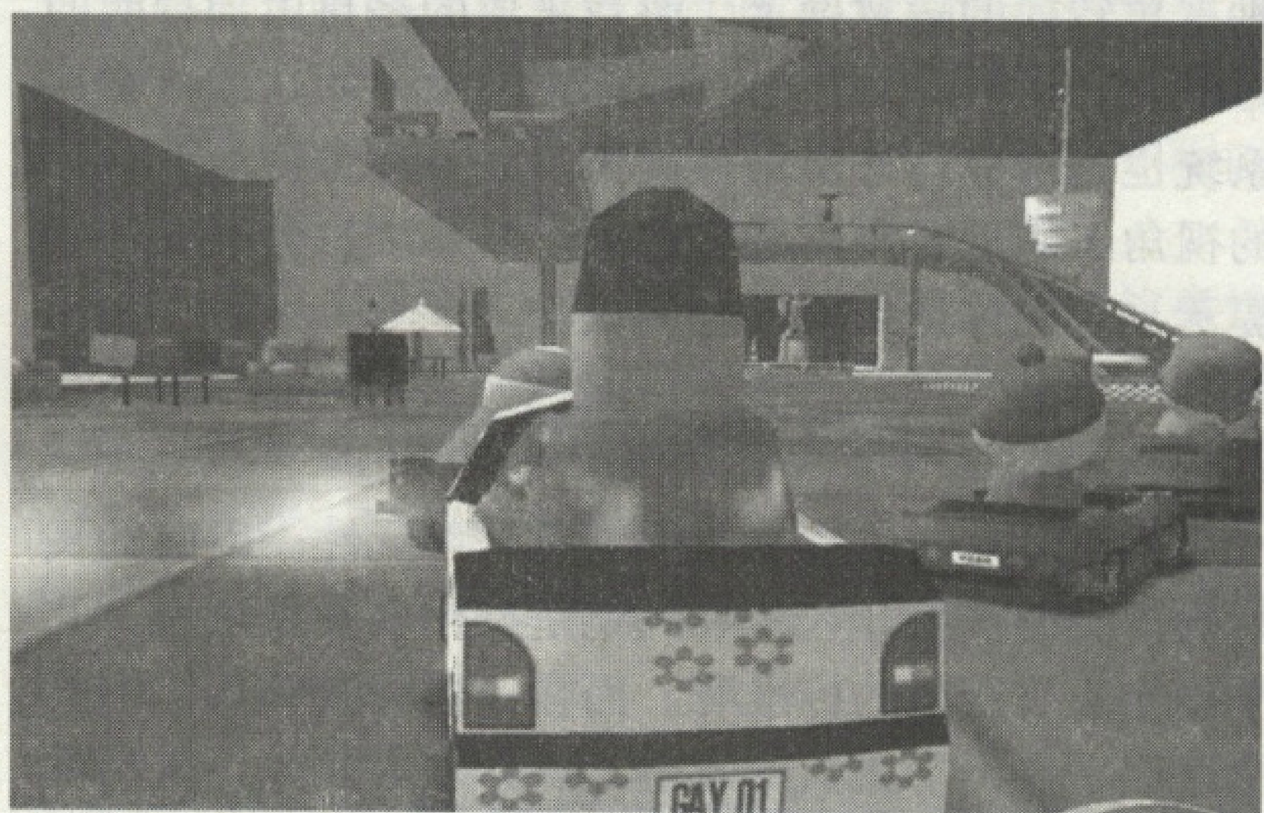
Acclaim曾经在1999年推出过一部叫作《南方公园》（South Park）的主视角射击游戏，游戏讲述了美国佛罗里达州洛基山脚下的一个小镇——南方公园中4个可爱的小男孩拯救世界的故事。尽管游戏没有在国内流行起来，但《南方公园》中滑稽的卡通画面风格，搞笑幽默的游戏模式仍然吸引了为数不少的玩家。其实《南方公园》和Acclaim这次推出的《南方公



园拉力赛》（South Park Rally）都是以卡通片《南方公园》为蓝本设计的风格另类的游戏。这部卡通片在欧美地区影响极大，在YAHOO中可以查到与之相关的站点多达80余个，因此Acclaim去年的《南方公园》尽管在亚洲影响不大，但却风靡欧美，恐怕这正是令Acclaim制作这款《南方公园拉力赛》的动力所在。

要把《南方公园拉力赛》划归哪一种类型的游戏实在不容易，因为就我自己而言，我还想不出有别的PC游戏与之类似。顾名思义，从总体上这个游戏仍然可以算是一个赛车类游戏，但与《极品飞车》或者《世嘉拉力赛》之类标准的赛车游戏相比，《南方公园拉力赛》中又多了类似于主视角射击游戏的成分，因此国外的媒体将之定义成“Arcade racing”类型的游戏，也就是竞速射击类。

故事仍然发生在那个阳光明媚的小镇中，不过这次没有什么外太空的邪恶势力入侵或者大堆泛滥成灾的火鸡来惊动我们那4位可爱的小英雄了。小镇的居民们为了庆祝一年之中各种各样的节日，不厌其烦地举办各种主题的赛车活动，玩家的任务就是在这些赛车活动中击败对手。游戏中共包括了14关，每一关就是小镇居民为庆祝一个节日举行的赛车活动，针对不同的节日，这些赛车活动都有不同的任务要求，因此玩家在游戏中要做到的不仅仅是努力取得在赛车中的领先地位，更要想方设法完成相应的任务。只有在一个节日的赛事中取得了第一，玩家才能够进入下一关，直至最后见到这个小镇的黑暗王子。游戏中包括的节日都是些希奇古怪的日子，而为这些节日设计的任务也是匪夷所思。在奶牛节（Cow Day）中，所有的小镇居民都被疯牛病所侵扰，而唯一的一瓶疫苗只能由赛车活动决定归属；而在情人节中，获胜者必须用情人箭射中所有的竞争对手；在感恩节中则要想方设法尽快收集20只火鸡（《南方公园》的制作者上辈子肯定是吃火鸡噎死的）。玩家在赛车过程中可以选用多种武器打击对手来“杀出一条血路”，千万不要认为这一点有违公平竞争的原则，因为你的对手也会毫不留情地打击你，所以要赢得游戏，必须时刻提醒自己“对敌人的仁慈就是对自己的残忍！”。习惯了在

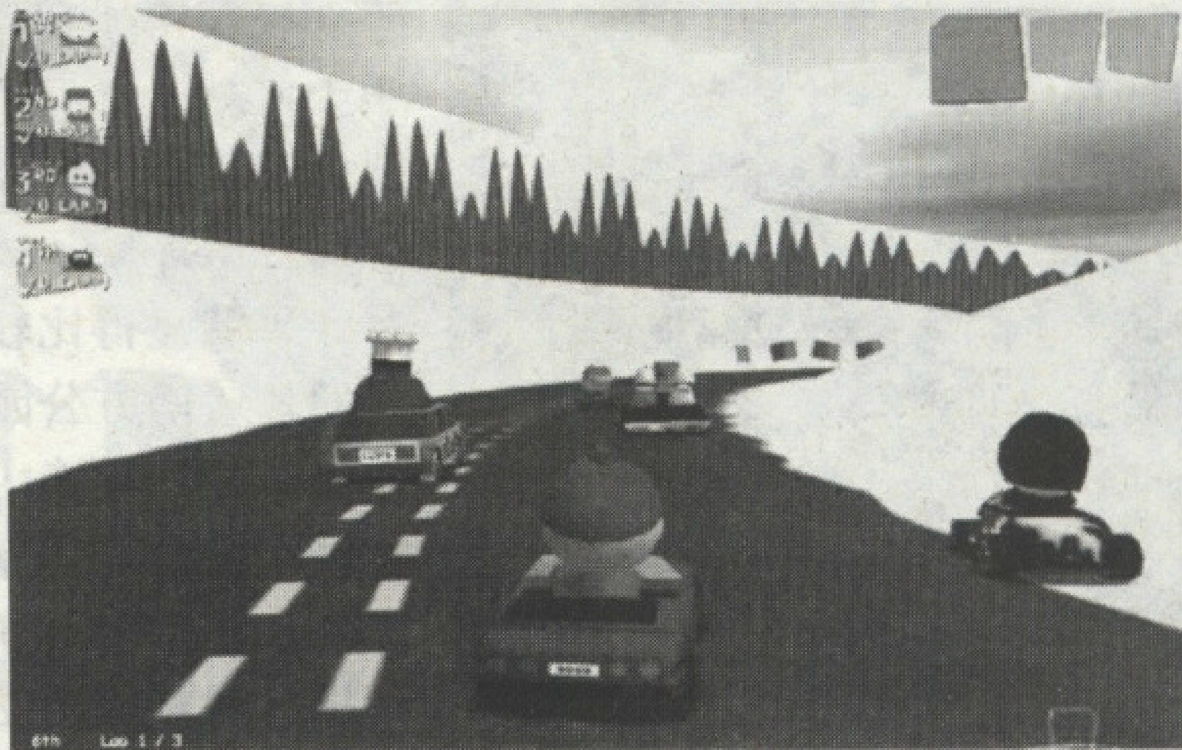


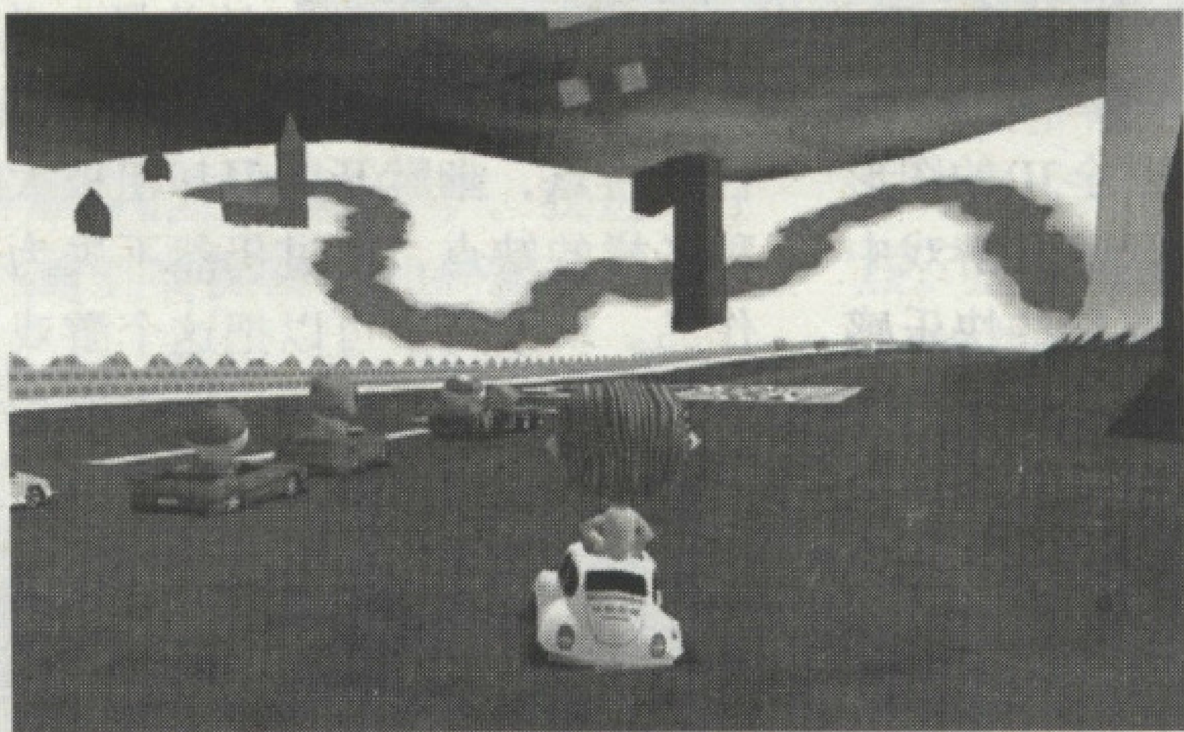
《极品飞车》或者《摩托英豪》中专心驰骋的玩家看来得需要一些时间来适应这种“残酷”的赛车模式了。在游戏进程中，只要玩家用自己的武器击中了竞争对手，则对手已经完成的部分任务就会打上少许折扣，比如说在感恩节的赛车活动中，如果被对手击中，那么赛手为感恩节收集的火鸡数量便会减少。这一设计似乎无关大局，但实际上却给游戏增加了许多灵活的战术选择：玩家可以以打击对手为主要手段来使自己能够率先完成任务，也可以纯粹以速度制胜，



心无旁骛地走自己的路，让别人打去吧！总体而言游戏的设计还是颇有些新意，而且秉承了从卡通片《南方公园》到上一个电脑游戏《南方公园》中一脉相承的那种充满童趣的幽默。

游戏中的人物设计仍然可以让喜欢卡通片《南方公园》的玩家觉得亲切熟悉。开始时玩家只能从少数几个角色中选择自己扮演的对象，其中包括《南方公园》中的4个小主角——斯坦恩（Stan）、肯里（Kenny）、凯利（Kyle）和卡特曼（Cartman）以及基伯叔叔等。如果玩家在完成某个任务时做得非常出色，或者多次取得胜利并获得了足够的积分之后，就可以获得更多可选择的人物角色。角色的造型设计也非常吻合游戏那种搞笑幽默的风格，所有的人物都是大头小身子，好像一个个可爱的洋娃娃，难怪以前会逗得那么多MM一见倾心。游戏中的电脑角色不仅会向玩家控制的角色进行攻击，相互之间也会彼此发射武器，使得游戏更加接近于一场真实的竞争，玩家可以真切地体会那种你死我活的赛场感受。美中不足的是游戏中和玩家进行角逐的对手形象比较单一，而且几乎没有什么比较个性化的动作或者表情，长时间下来给人一种乏味的感觉，少许削弱了游戏中的轻松和幽默。不过和那些号称硬盘杀手、动辄1G的大游戏相比，在这一点上我们还能对这个“袖珍”游戏的制作者们要求些什么呢？

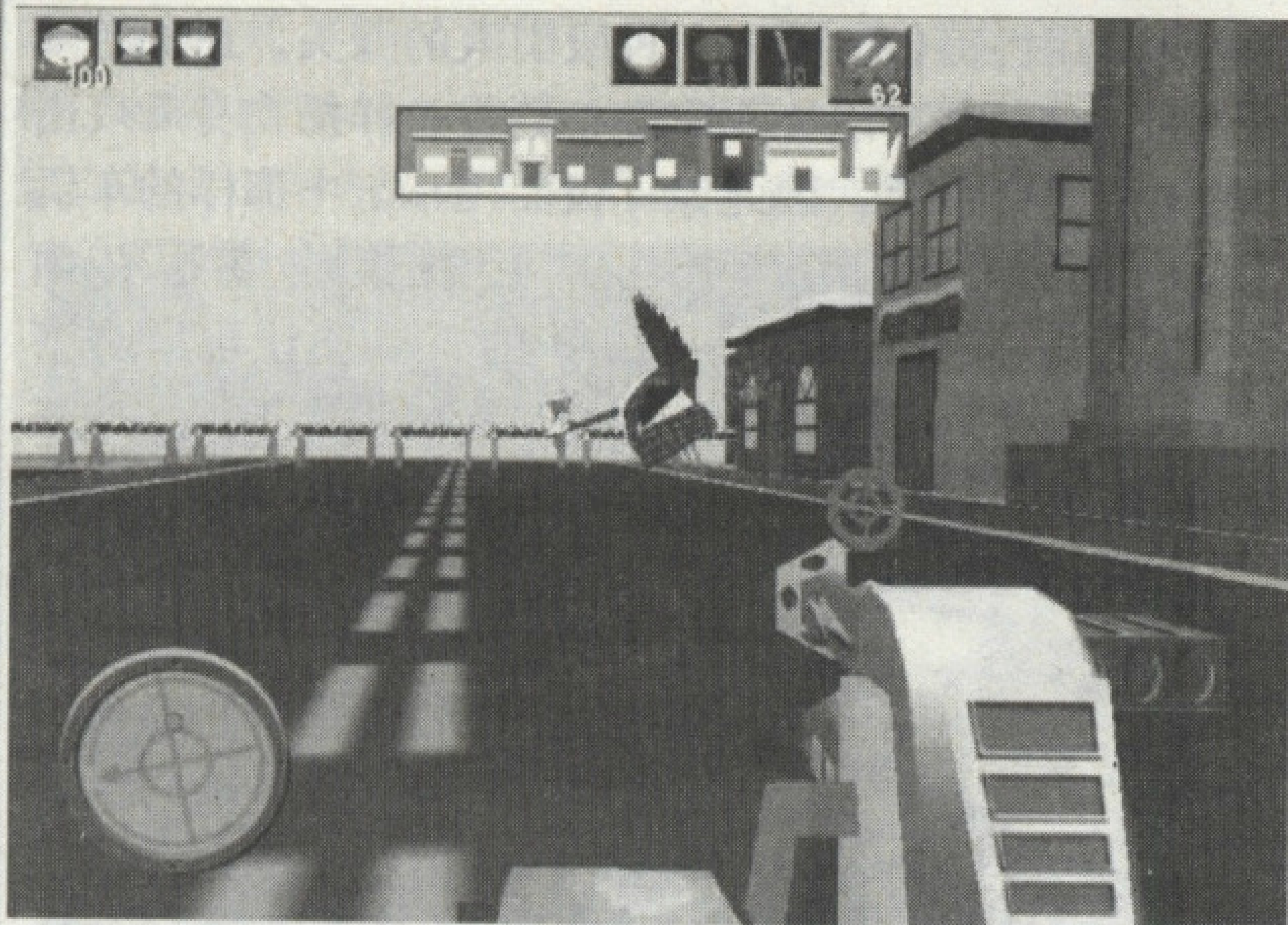




玩过《南方公园》的玩家相信一定对游戏中那些希奇古怪的武器记忆犹新——看着自己扔出的雪球将火鸡打得晕头转向或者弹出的马桶抽子将奶牛扁得落花流水的样子，是不是非常可乐？《南方公园拉力赛》中的武器设计与一年前的作品相比绝对有过之而无不及。制作者们在设计武器系统时一定想破了脑袋，因为有些武器还是玩家可以想象得到的，诸如呕吐物、水球等等，另一些则完全超出了“正常”的与武器相关的想象范围，足以让人瞠目结舌。这些东东包括了内衣裤、爆炸性痢疾甚至疱疹都成了打击敌人的武器。这些希奇古怪的武器成了游戏中的爆笑题材之一，大大增加了游戏的趣味，相信大多数玩家都会忍不住要将每一种武器都装备上试一试，亲眼目睹疱疹是如何将对手搞定的。令人遗憾的是似乎游戏中的武器系统与整个操控环境的配合上存在某些问题，使得许多武器设计在游戏中缺乏实用性而仅仅成为一种吸引人的噱头。比如游戏中有许多武器可以让玩家像布地雷一样扔在身后攻击后面追赶的对手，因此像《极品飞车》中那样的车辆后视镜应该是必须的，以便让玩家观察追兵的距离。但是在《南方公园拉力赛》中却没有这样的设置，这就使得玩家在使用这类武器时只能盲目地抛向身后，祈祷正好能让对手赶上。这在开始时或许还能让玩家在看到成功“命中”对手时感受到一种赌博的刺激，但是除非万不得已，相信绝对不会有玩家去尝试第2次、第3次毫无意义的赌博。虽然瑕不掩瑜，类似的缺陷并没有过多地降低整个游戏的趣味性，但是对于一个成熟的作品而言，Acclaim的制作小组确实还有许多事情需要做。

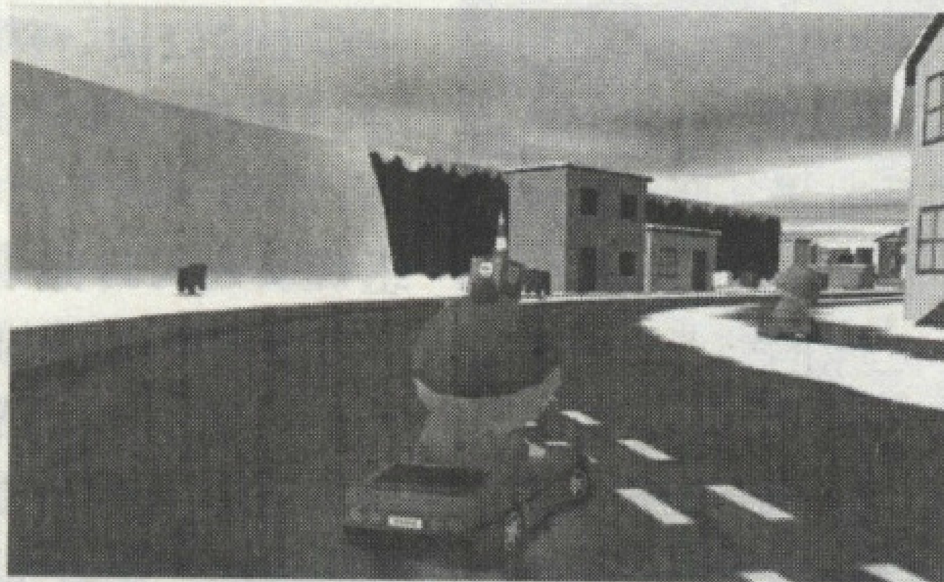
《南方公园拉力赛》的难度非常大，电脑控制的对手个个都是“冷血杀手”一般的角色，玩家通常需要经过多次的练习，才有可能在某一赛事中取胜。由于游戏中设定只能获得当前赛事的冠军才能进入下一关而不是只要入围前3名就可以获得积分进阶，因此更增加了游戏的难度，这也是影响游戏可玩性的一个重要问题。过分的难度级别使得大多数玩家在大多数时候只能在最初的几关中反复冲杀，极大影响了玩家的兴致。幸好游戏的界面非常友好，算是很体贴玩家那种，只要E文不是十分的菜，即便是初段的玩家也能进行顺利的安装。因此玩家可以方便地进入游戏，哪怕只能在第一关的泥沼中挣扎，也可以充分感受到游戏中那种轻松幽默的感觉。系统支持键盘操作和操纵杆，玩家可以自行进行键位设定。总体上说游戏的操控系统还算过得去，但是唯一的也是最致命的遗憾是游戏中缺少了大部分玩家的救命法宝——存盘设置。由于《南方公园拉力赛》使用的是通关模式，而且是只能在赢得这一关之后才能进入下一关，再加上空前的游戏难度，缺少了存盘设置对玩家无疑是致

命的打击，意味着玩家需要无数次地重复最初的游戏过程。试想一下当你千辛万苦（诸如没有吃早饭午饭晚饭，熬了两个通宵之后）终于到了最后一关，一不小心激动了一下，结果没能跑到第一名，然后怎么



样？你就得从第一关开始重新来一遍。天哪，饶了我吧！于是，再怎么搞笑幽默的过程也成了一种痛苦。

一年之前，当我初次见到《南方公园》时，产生的第一个感觉是：这一定是一个牛蛙制作的游戏。的确，《南方公园》那种另类幽默的游戏风格过去确实只能在牛蛙的大作中才能领略得到，而那种可爱的全3D卡通造型更是与牛蛙的作品有异曲同工之处。《南方公园拉力赛》和《南方公园》一样，都试图在全3D的图形引擎中保留卡通片中的图像风格，因此玩家在游戏中可以欣赏到非常可爱的动画，捕捉到最真切的快乐感受。游戏的画面色彩十分明快，的确起到了烘托整个游戏轻松氛围的作用。玩家可以发现游戏的动画被专门制作成了一种类似于纸板拼图的模式，这是为了和原版的卡通片保持在画面效果上的一致。这样的构图虽然说不上细致华丽，但却非常适合《南方公园拉力赛》那种童趣夸张的幽默氛围，更使迷恋卡通片《南方公园》的众多欧美玩家有似曾相识的亲切感觉。游戏中也有某些地方的光影效果值得赞赏，比如浓雾笼罩下的小道中闪烁的磷光等，不过这种细致的图形效果在游戏中并不多见，使得整个游戏充满了一种与众不同的质朴之美。唯一的败笔是游戏系统中提供的屏幕分辨率设定似乎只是个充充门面的摆设，设定不同的分辨率对游戏的画面几乎没有任何影响，唯一随设定改变的只是进行选项设置的窗口。还有一些小的细节虽然不影响画面效果，但对游戏的可操作性上有不小的影响，最显著的就是缺少显示赛手相对位置的小地图，对于习惯了赛车游戏的玩家而言，这一点显然是不可原谅的疏漏。



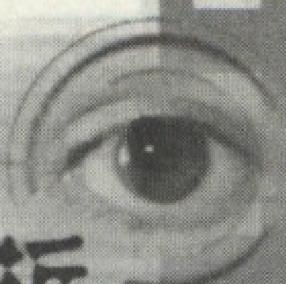
游戏的声响效果也尽可能做到了逼真，玩家可以清楚地听到对手在挨了打击后嘟囔的诅咒和从其他赛手那里获得战利品时兴奋的叫喊声。在《南方公园》中大家就已经习惯了的每个人物的口头禅在游戏中也保留了下来，玩家可以清楚地听到卡特曼不停在嘴里念叨“Respect my authoritah!”相比之下，游戏中的背景音乐就显得比较单调了，少得可怜的几首音乐正是卡通片《南方公园》的主题曲，尽管听上去极有美国乡村音乐的韵味，但是翻来覆去几遍之后，让人唯一想做的事就是把音箱关掉。另外，《南方公园拉力赛》也支持多人联机对战，奇怪的是制作者只提供了对局域网对战的支持，对热门的互联网对战模式则不予支持，实在让人费解。

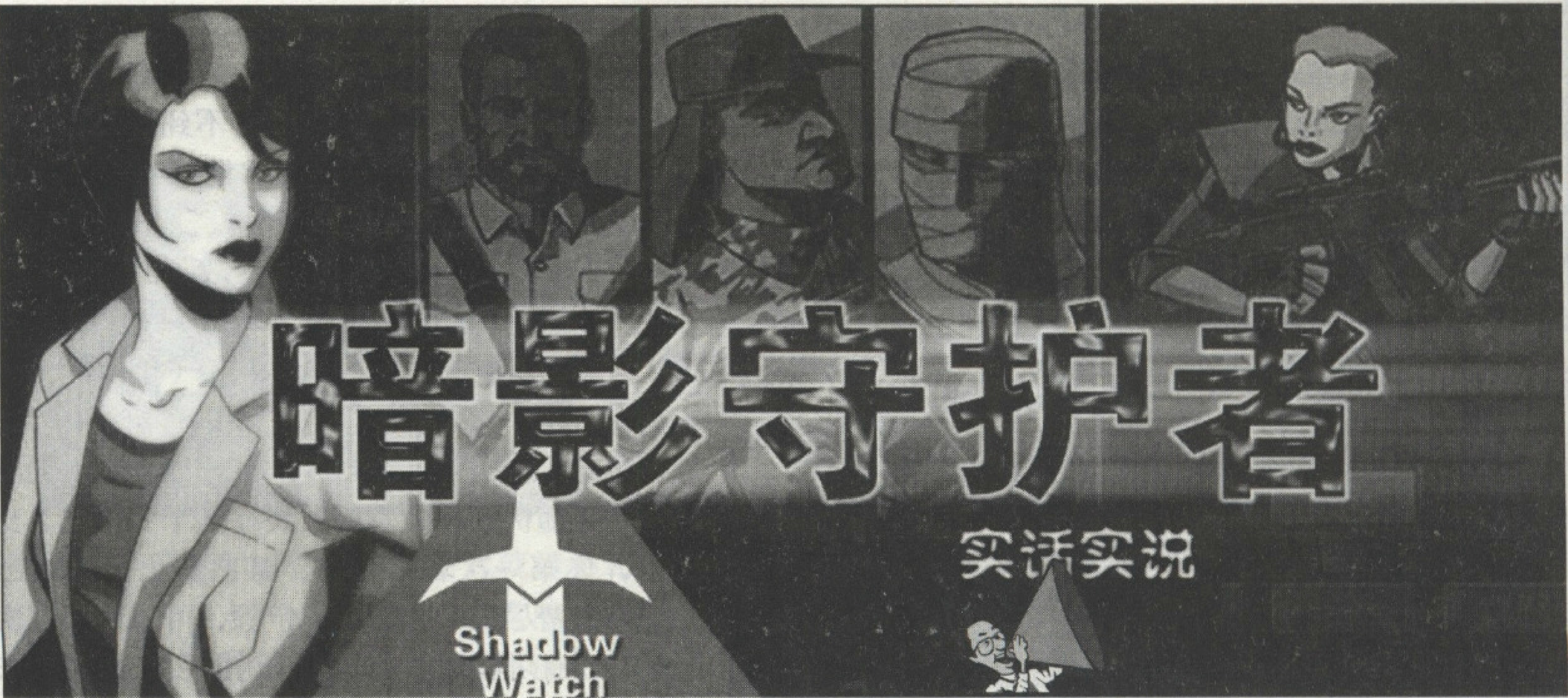
去年Acclaim的《南方公园》发行之后，尽管在欧美受到了广泛关注，但也受到了诸多媒体的抨击，说是糟蹋了这部卡通片。这次的《南方公园拉力赛》上市后也遭到了同一命运，游戏中存在的诸多缺陷使大多数媒体和玩家都看淡这一游戏的前景。总体上看，这部游戏实际上恰如其分地反映了美国人的性格特点，幽默开朗但却粗枝大叶。虽然存在许多各种各样的缺点，不过仍然不失为一个富有休闲意味的作品。玩家完全可以把这个游戏当作一个轻松的桌面游戏，在紧张繁忙的生活中感受一下美国佬那种充满了童趣和奇特想象力的幽默。

总评 88

制作	Acclaim	类型	竞速射击
发行	Acclaim	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

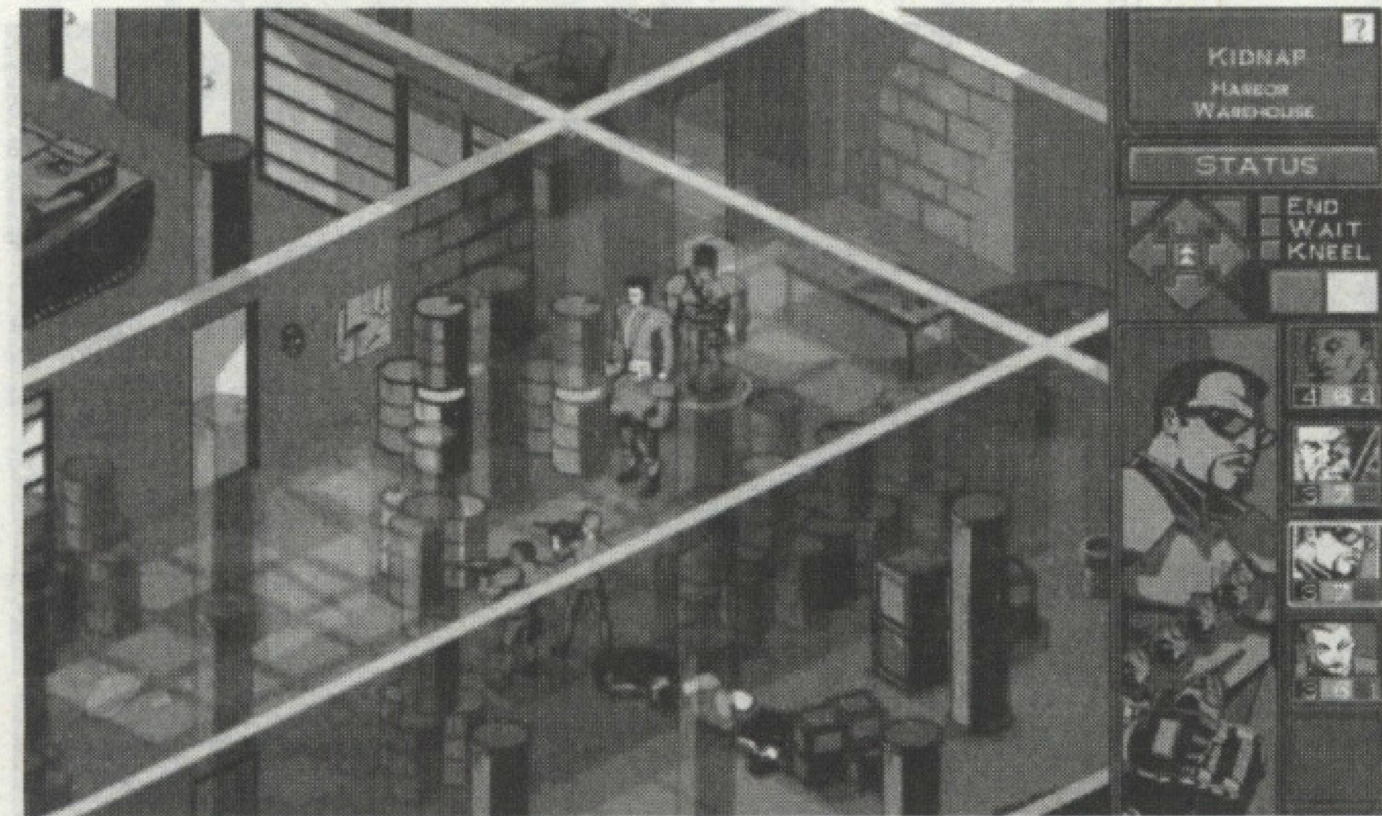
画面
音响
操作
剧情
娱乐





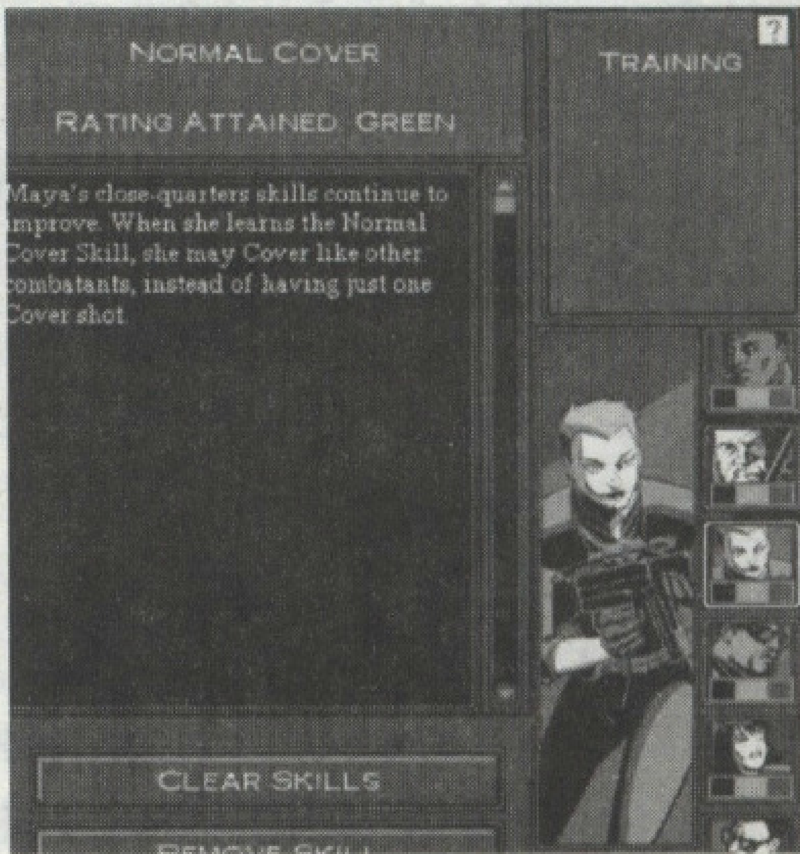
编者的话 大家也许还记得风靡一时的《彩虹六号》吧？Red Storm Entertainment正是凭着它在玩家心中占据了一个牢固的地位。但Red Storm还是一如既往地为玩家开发新的游戏，就像Rainbow中的战士一样，越战越勇，它最新推出了轮流作战策略游戏——《暗影守护者》（Shadow Watch）。在游戏中，你要负责指挥一队精英突击队去揭发一项惊天大阴谋，让人类顺利向太空踏出第一步，是不是很熟悉？作为一个轮流作战的策略角色扮演游戏，《暗影守护者》与经典游戏《幽浮》、《铁血联盟》可谓是异曲同工。

北京 释天 在非常棒的音乐陪伴下，我进入了《暗影守护者》。当看到美国漫画式的粗犷人物在



手绘的背景下流畅运动时，我的第一感觉是非常“舒服”的，但没玩到10分钟，我就开始有些厌倦了。为什么会这样呢？且听我细细道来。

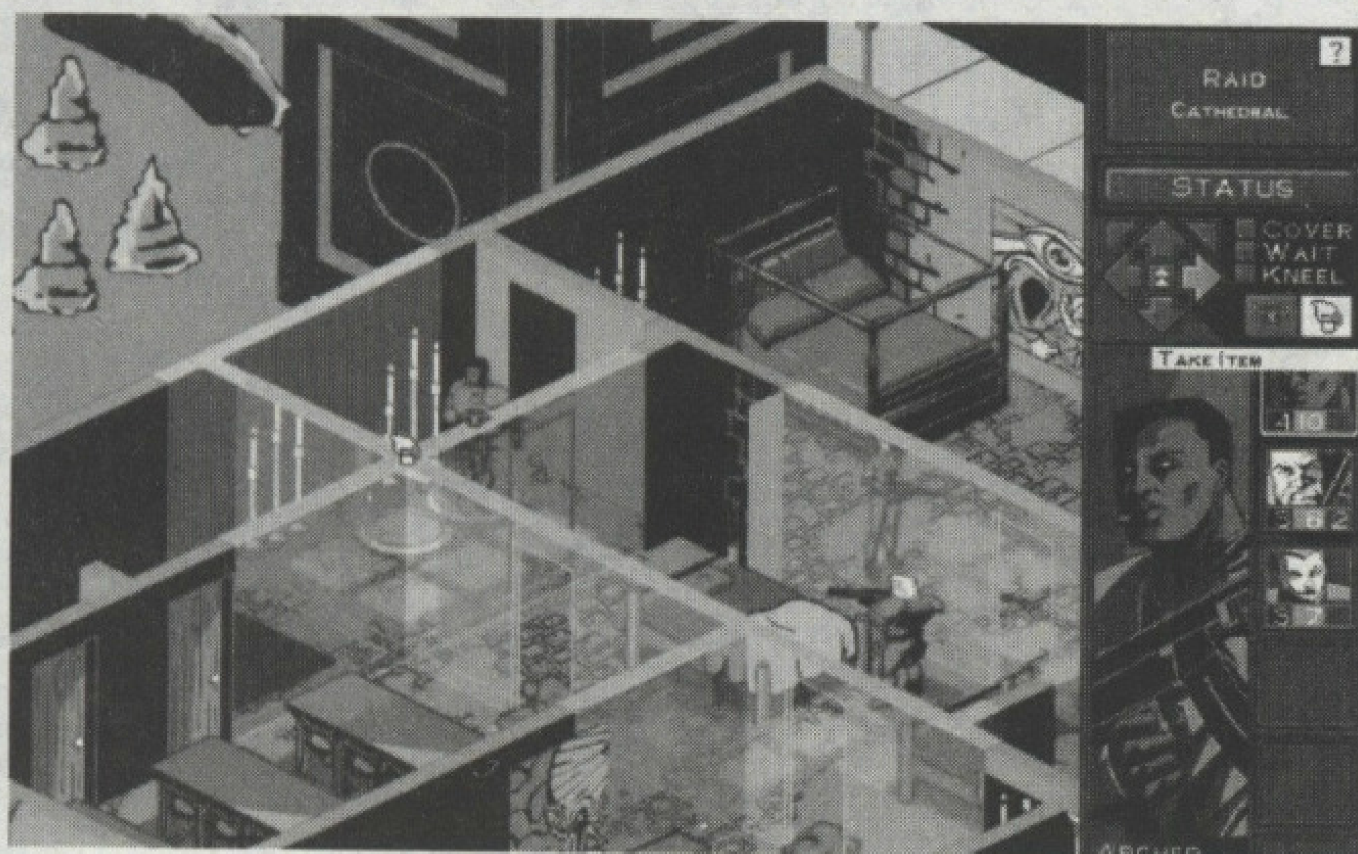
《暗影守护者》是回合制策略游戏，游戏的进行是依赖于惯例的地图网格和角色的行动点数。可是在《暗影守护者》中，玩家不能通过用鼠标直接点击目的地使所控制角色移动，而是在整个任务过程中需要一步一步地指挥角色行动。更糟糕的是在游戏开始时，大多数角色只有很少的行动点。这使得游戏进行的回合数大大增加；使行动显得是完全没有必要的难以控制；任务变得单调乏味，令人有些灰心。



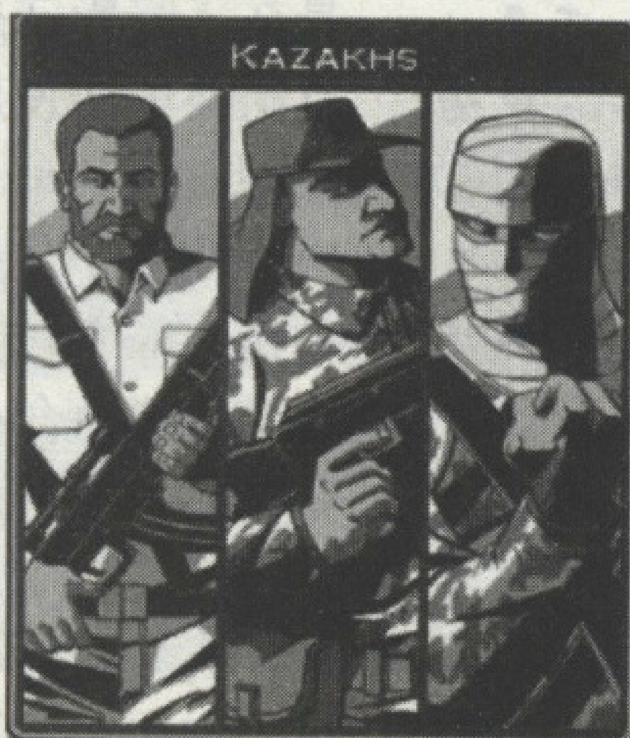
《暗影守护者》采用斜45度第三人称视角观察地图。当玩家控制的角色走到墙或障碍物的后面时，它们将变得透明。这本是一项很不错的设计，方便了玩家了解周围的情况；可事实上在游戏中它却很让人恼火。因为在墙边透明的同时，墙上的门也会“消失”了。当敌人走出玩家没有注意到的门，从背后向玩家控制的角色发出一连串子弹前，玩家可能还完全没有察觉。

游戏中玩家控制的角色“一个都不能少”，否则将“Game over”。可是游戏有时采取的一种奇异的轮换方式，很“方便”玩家熟悉如何Load进度：

在轮到敌人行动之前，玩家将执行一名角色行动的命令，这样该角色将脱离“群众”，陷入敌人的“汪洋大海之中”，很easy地“出师未捷身先



死”。此外，游戏的音效虽然很拔尖，但每次角色射击之后都要发出的相同的讽刺话语非常令人讨厌。

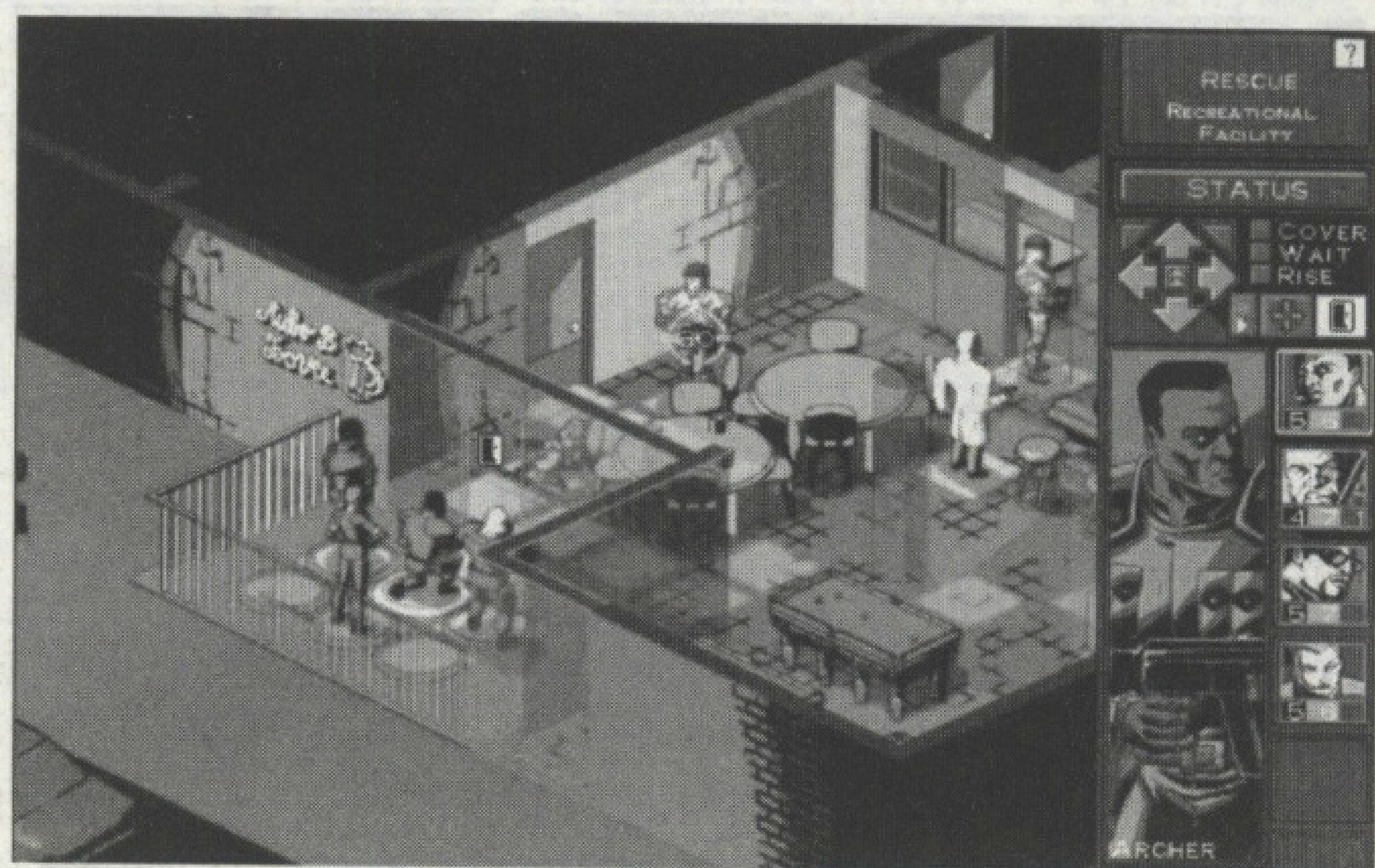


《暗影守护者》有如此之多的令人伤心失望的“特色”，不仅使我产生了一个疑问——出品了《彩虹六号》的Red Storm公司怎么会制作这么“烂”的游戏，它有何可取之处呢？在强打精神玩过几关之后，游戏操作上的不便我已能渐渐适应（习惯成自然吧），自然而然地开始投身于游戏本身了。抛开以上的缺点，《暗影守护者》的华丽画面和极高的游戏性还是蛮令人兴奋的。第一眼看到如同艺术品的画面我就着了迷，大家用脚指头都可以想出来，我就不多说了；而游戏的可玩性到可大书特书一番。游戏虽然只在3个地方展开，也只有18关而已，但在游戏中随着玩家选择对话的不同，将会接受到不同的任务（游戏中共有上百种任务可接），当然有些特定的地方不论玩家如何选择，都必须接受特定的任务（保证游戏进行么）。此外，当玩家重玩游戏时，会发现游戏中的人物关系和社会情况会随玩家第一次游戏接任务的不同而发生变化。游戏中玩家可选择的角色都有特定的技能“升级树”，随着玩家选择的不同，完成任务的方法也会变化。这样游戏的可玩性就可怕的高了！相信“骨灰级”的回合制策略游戏迷会从中获得极大的乐趣。

最后我只想说一句，Red Storm应该出个升级补丁，纠正种种不便，否则玩家坚持不到能体会《暗影守护者》好处的时候，就已经打“退堂鼓”了。

枫茗轩工作室 Mantis 游戏故事的发展给了我很深印象。尽管它的故事背景只是在3个城市：香港、里约热内卢和Baikonur（俄罗斯太空设施的总部），而且每个城市只布有6个行动点，这样它似乎是一个玩一次就够的游戏，但游戏开始是随机的，故事的发展亦是千变万化。比如说，你第一次玩的时候，某些势力是你的敌人，你会费尽好大力气将它铲除，可当你第二次再玩时，有可能那股势力已成为朋友，而你原来的伙伴已经是你的对手，很有意思的。

我觉得《暗影守护者》看起来有点像一本漫画书。游戏在角色、场景任务的设置上都是漫画风格，而且制作十分出色。你可能经常看到的是富现实性、色彩生动的漫画，也可能是夸张的造型、明快的色调的卡通漫画。但游戏选择的是最早期的最低要求和单色风格，我个人认为这种风格给人的感觉还是很不错的，有时你玩着玩着游戏好像要跳出屏幕，不过还是要看你的个人喜好啦。但是，话又得说回来，这种美工效果有时对游戏的玩法还是有负面影响。有时就特别恼火，由于颜色的选择和重叠的影让墙壁和门并在一起，根本分不清到底是在什么地方。



另外，游戏采用的是《铁血联盟》的那种回合

制的队伍控制玩法，而且其中的创意就是包含了一些RPG的因素，使得游戏的情节更具吸引力。你将在里约热内卢，香港和俄罗斯的一些地方替你的机



构调查一些犯罪事件，这其中你就要去和NPC们对话，去探听一点“小道消息”，这些NPC包括各行各业的人，有警察、牧师、士兵及夜总会老板等等形形色色的人物。当你和这些NPC进行对话时，你会有几个选项，当然不同的选项会有不同的任务。

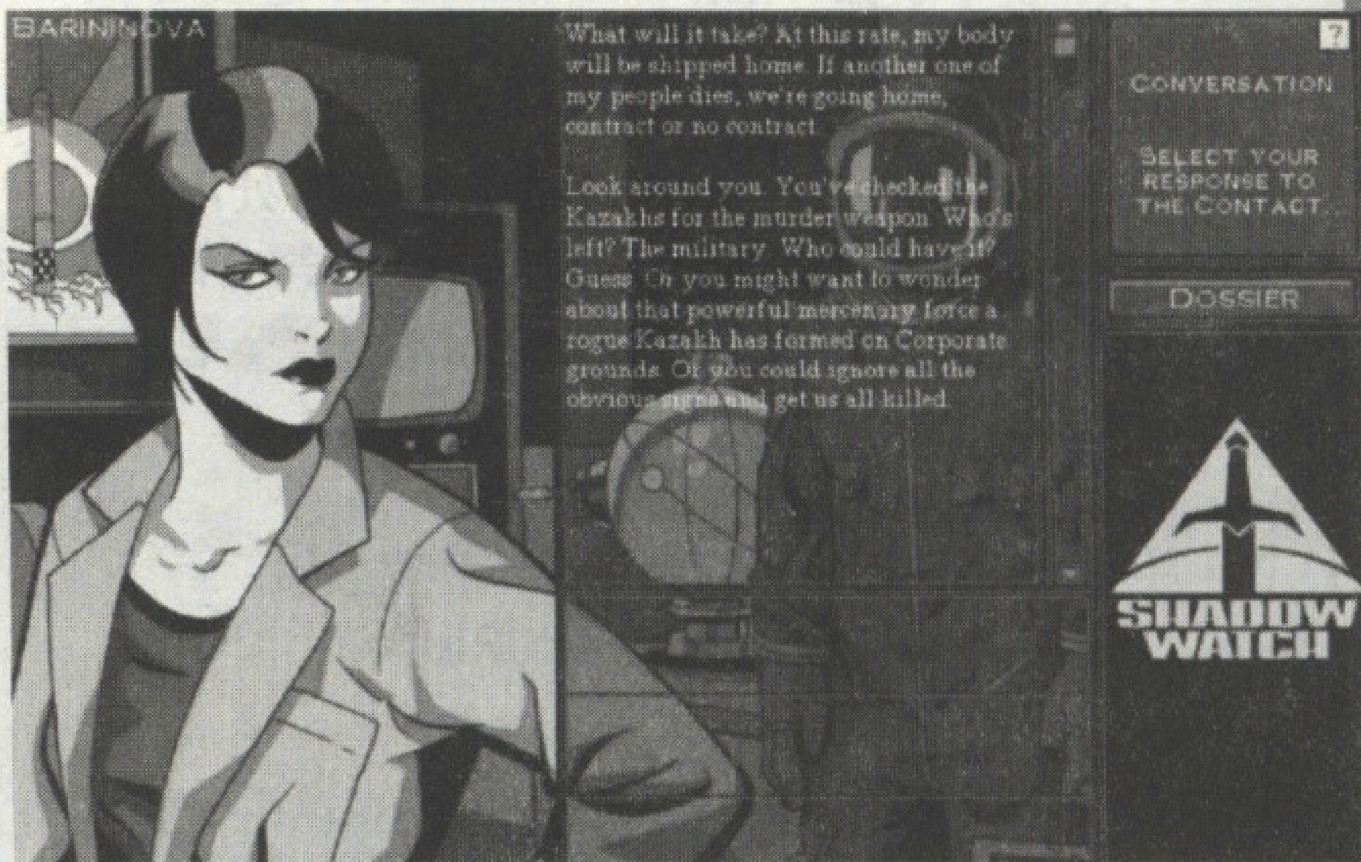
北京 刘洋 Red storm的《暗影守护者》是一个回合制的策略游戏，对机器配置的要求不是很高。这对于那些没有3D加速卡或是在不断变化的三维世界中头晕目眩的玩家来说可是一件好事。Red Storm因开发了第一人称动作游戏《彩虹六号》而获得成功，当然不会就此停手，趁热推出了Rainbow Six的续集Rogue Spear，而后推出的几款游戏虽然没有取得成功，但并没有止步不前，《暗影守护者》便是其中一部。

最初，玩家在玩回合制策略游戏时，可能会觉得有些厌烦，因为要面临无穷无尽的任务与工作，并且它严格的要求使你无法很好地连贯进行下去。《暗影守护者》的背景故事发生在下个世纪，那时的人类正试图制造一个真正的国际性空间站作为迈向太空的基石。空间站是由一群具有实力的跨国集团联合发起制造的。作为联盟安全机构的负责人（shadow watch），玩家将率领由集团中的一群精英分子所组成的安全小队去整治一些不法之徒，保证空间站的顺利运行。

游戏中子战役的引擎相信一定能给玩家留下深刻的印象，这是因为玩家每次运行游戏时都会进入不同的场所。战役发生的地方只有3个城市：Rio de Jan、Hong Kong、Baikonur。每个城市有个任务，似乎让人觉得任务少了点，好像没有多玩几次的价值，但Red Storm为我们提供了一种多变的任务模式，保证了游戏有很大的重玩性。

游戏中值得注意且给人留下深刻印象的是其堪称艺术品的手绘人物形象，使游戏看上去像是一部图文小说，充满了美国漫画的风格，人物粗犷。漂亮的操作界面以及静态的控制菜单看上去使人觉得非常舒服。但人物在背景中活动时的效果却不尽人意即整体效果不够理想。使人物看上去好像与背景分开了。游戏的背景音乐做得非常不错，宏大的气势使人莫名地产生一种怀旧的感觉。音效也同样十分出色，就不多说了，玩家自己去体会一下便知道了。

《暗影守护者》基本上是一个单人游戏。然而，游戏可以允许玩家通过EMAIL的方式，传给其他玩家你完成任务的过程，让其他玩家在相同的任务中通过获得更高分来挑战。



编者的话 总而言之，《暗影守护者》是一部相当不错的游戏，如果你是一位《幽浮》和《铁血联盟》的狂热支持者，就绝对不应该错过。

总评 85

制作	Red storm	类型	策略角色扮演
发行	Red storm	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





北京 老八

第二关 毁灭者

Party Crasher

简报：我们与一个附近的平民定居点失去了联系，从一个遥控基地传回的情报显示那里正遭受不明生命体的袭击。

任务：1.保护那里的平民并护送他们去已标出的空运地点；2.保护基地免遭攻击，直到增援部队到来。

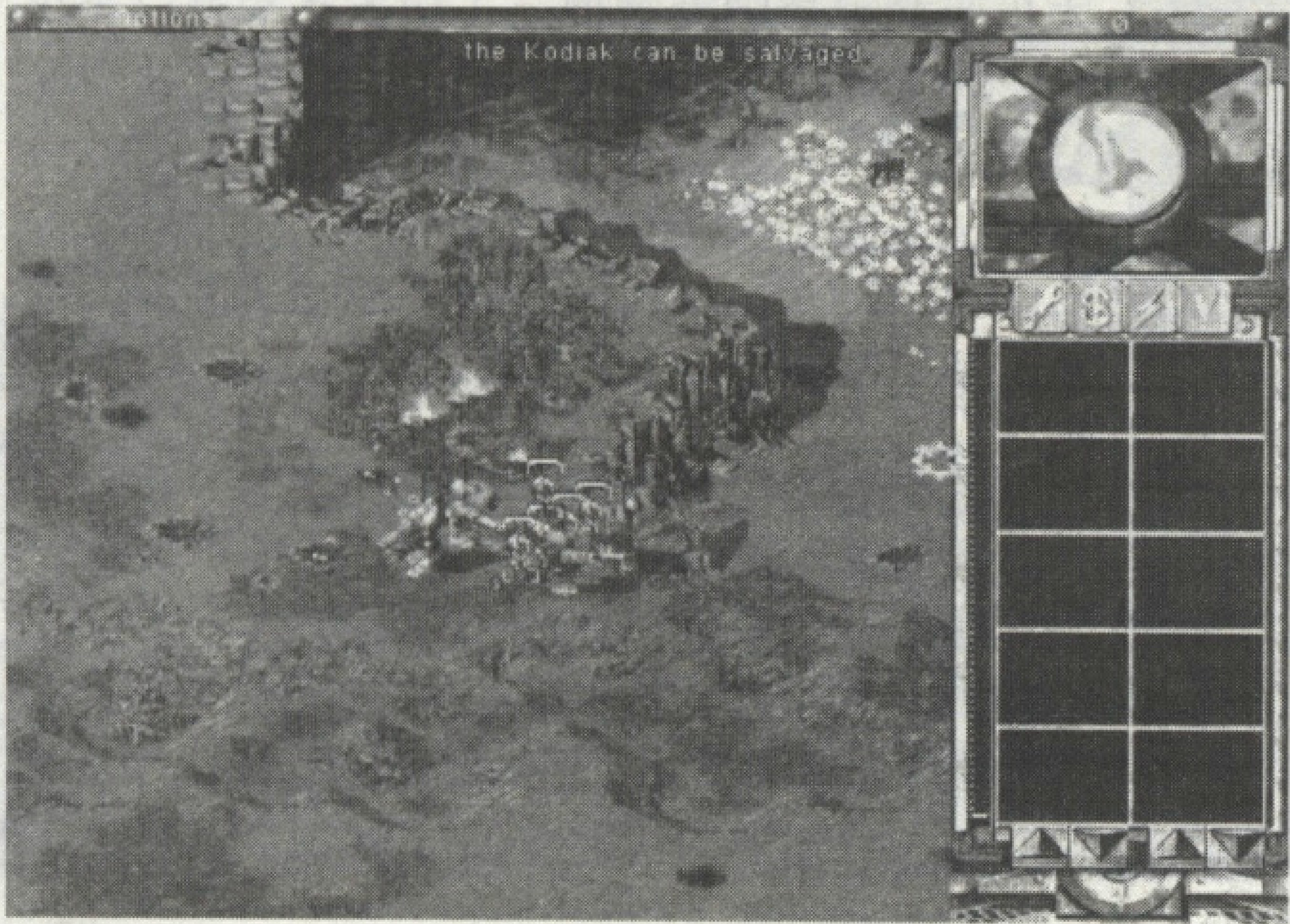
战法：这一关里我们的敌人不是NOD军队，而是那些来自泰伯利姆矿的生命体，包括内脏式运动体、泰伯利亚犬及泰伯利姆漂浮物。开始我们已经有了一个较完善的基地及少量部队，而平民定居点则是地图下方那一大片建筑。立刻动手，尽可能多地建造战斗单位。派一支部队到下方去，很快第一拨敌人就来了。接着敌人会不断从各处出现，如果你的部队足够强大的话，很快就可搞定，平民会自动到集结地去。而后，保护自己的基地直至增援到来。注意保护自己的采矿车。

第三关 镇压平民暴动

Qell The Civilian Riot

简报：特拉图斯的死使得突变者（mutant）人群中产生了公开的反抗情绪，他们认为粮食及水的供应污染了，并开始袭击供应站。这使得平民与突变者间关系恶化，最终导致武装冲突。

任务：1.在不杀一个平民或突变者的前提下“安抚”掉四个暴动头目（riot leader）；2.确保供应站不被破坏。



战法：这关相对来说比较容易，同第一关一样必须速战速决。开始时你的部队出现在地图右下角，而供应站则在左上角。迅速派几名平乱兵（riot infantry）到地图右上角去，在最上方一片绿色泰伯利姆矿旁边就有一个暴动头目。向右从旁边两排民房之间穿过，路中间站着另一个暴动头目。同时，派余下的平乱兵向右上角的供应站去，到达后沿着公路向下第一个路口右转，公路旁边一幢民房边站着一名暴动头目。继续向下在地图左下角公路中间站着最后一名暴乱头目。让平乱兵用枪“安抚”这四名暴动头目后任务完成。

第四关 潜入

In The Box

简报：CABAL的中心被认为在这里，带上一名工程师潜入并占领它。炸毁地图中的两座桥以切断敌人的增援。NOD使用了激光防御墙以防止中心被进入，通过让平民技师占领特定指令站可使之失效。

任务：1.摧毁两座桥以阻止敌人的增援；2.潜入并占领CABAL中心（CABLE's Core）。

战法：开始时你的部队出现在地图右下方，那两座桥一座在地图右上，另一座在左边上中部，平民区则在地图上方，而CABLE中心则在地图上方中间的NOD基地里，那个黑色半球周围有护墙的即是。展开基地车，建造能量厂、兵营及兵工厂，发展部队。派一小支部队先向上摧毁上方的那座桥。实力加强后，派另一支部队（不要太少且最好是高级兵种）赶往左边去摧毁另一座桥，路上会有NOD部队袭击。同时可派一支部队到上方平民区得到几名平民技师，他们可进入护墙电力供应站（Fence Power Array）关掉护墙。集结部队后从右面杀入敌人基地，派平民关掉中心周围护墙，用工程师占领CABLE中心后任务结束。

第五关 参拜寺庙

Dogma Day Afternoon

简报：第二块塔思图斯（Tacitus）谣传被放在玻利维亚拉帕斯的一座古代寺庙中。一名魔鬼猎杀者（Ghostalker）及一名我们的考古学家将帮助你

找到那座寺庙并找回塔思图斯。我们为你配备了新的战斗单位——神像机器人，一种远程弹道武器。注意，本关无地图。

任务：1.对这一地区进行侦察并找到塔思图斯之庙；2.找回塔思图斯并将其护送至标明的空运地。

战法：这一关相对比较麻烦，你只有一支四人小部队，地图上有三座寺庙，塔思图斯之庙位于右下方。开始时你的部队位于地图右上部，先向左经过一片泰伯利姆矿后快速通过一片蔓藤巢穴怪区域，红色矿脉会损伤神像机器人。看到第一座寺庙后，让考古学家“参拜”，然后继续向下可看到另一座寺庙，继续向左通过一片蔓藤巢穴怪后，再经过一片泰伯利姆矿可看到塔思图斯之庙。每座寺庙周围都有一些守卫，必须剿灭。而后集结点在上方出现，快速向上，到达后任务完成。注意，考古学家生命很脆弱，离医疗兵不要太远。

第六关 逃出CABAL

Escape From CABAL

简报：CABAL背叛了我们所有人。除非我们能及时撤离并重新集结求救，否则GDI甚至地球都将毁灭。要优先将Boudreau博士护送到GDI前哨基地紧急疏散，他一旦脱险就能呼叫后续增援。

任务：1.护送Boudreau博士到前哨基地紧急疏散；2.巩固前哨基地并摧毁CABAL基地。

战法：这一关里，开始你的部队被从左上方CABAL基地“赶出”，在基地入口集结迅速向右下方向撤退。注意，那个没武装的就是Boudreau博士，不能死。在地图右下角可看到前哨基地，让Boudreau博士到空运集散地撤走。而后会运来一辆基地车，接着招兵买马，坚守基地。待实力强大后，就可到原基地去“报仇”了。在这一关里，一种全新作战单位——可展开的传感装置出现（DSA），而CABAL基地则是完全隐形的，因此别忘了在战场上配置DSA。别去理会左下角的NOD基地。杀戮开始！

第七关 电子生化部队正在入侵

The Cyborgs is Coming

简报：我们与Trondheim外的一个我方基地失去了联系，你要对这一区域进行侦察并找出联系中断的原因。另外我们没有这一地区CABAL部队的战术数据，我们需要情报。

任务：1.向当地居民发出CABAL入侵的警报；2.建一个基地并消灭所有CABAL部队。

战法：开始时你的部队（一个小兵！）在地图中上方，先向右上走几步，会看到原来我方基地被CABAL部队摧毁。然后朝右下方走，很快找到第一个居民点，示警。记着把旁边的钱拿走。向下沿水边向左很快找到另一居民点。经旁边的桥过河，继续沿着水边向上可找到最后一个居民点。向上来到左上部基地车处，展开基地，扩军备战。这一关敌人有两个基地，分别在地图左下角和右下角（隐形的）。待兵强马壮时，带上DSA，杀下去，拆光。将地图上所有敌人消灭，过关。

第八关 挽救工厂

Factory Recall

简报：GDI的科学家重组了一个NOD的电子生化兵（cyborg），并在其中植入了一个可侵入CABAL通讯网络（communication network）的病毒。电子生化兵必须进入CABAL防卫前哨站，病毒才能发挥作用。CABAL已经发现这一企图，会不惜一切阻止。在CABAL还未巩固自己时，迅速建立你的基地。



任务：1.使感染性电子生化兵进入防卫站的通讯网络中心；2.摧毁电子生化人制造厂；3.消灭所有CABAL部队。

战法：开始时你的部队在地图右上方，沿着公路过桥，将桥另一头敌人的自动栅门(Automatic Gate)及两座电塔拆掉。继续向下拆掉另一栅门，在地图中央谷地可发现一座被激光护墙围着的建筑，即是通讯网络中心。拆掉护墙，派电子生化兵到建筑中去即可。通讯网络中心爆炸后你的基地车就来了，展开，迅速开始建设，招兵买马，扩军备战。而电子生化人制造厂则在地图左下角（有可能是隐形的）。待实力强大后，召集部队，带上DSA，从地图左上角一座桥过

河，向下杀入基地，而后可派小部队剿灭残余，过关。

第九关 问题的核心

Core of The Problem

简报：我们已经找到了CABAL的位置，并准备和它的部队决一死战。这将是全力一战。NOD的部队极不情愿地同意了暂时停战，并同时向CABAL发动进攻，摧毁核心将取得我们最终胜利。

任务：1.建立一个基地，并击退敌人最初的进攻；2.占领那三座控制站以将保护CABAL的镭射护墙及火风暴防御系统关掉；3.摧毁CABAL的核心。

战法：开始时你的部队出现在地图右下部，而三座控制站分别在地图右上角、左下角及中上部，CABAL的核心则位于地图左上角。先过桥并将周围的敌人部队清理掉，这时候你的基地车来了。接下来该干什么就不用说了吧，迅速发展并抵抗敌人的进攻。注意防空力量的发展，敌人的轰炸机是会经常“光顾”你的基地的。待实力强大后就可开始杀戮了。左下角的那个控制站比较容易占领，那是一个三面环水的小岛，用魔鬼运输机(Orca Carryall)将那辆猛犸MK-2式



坦克运上去，然后派工程师占领即可，而另外两座则看你的实力了。将三座控制站占领后，核心外围的护墙就关闭了，这时CABAL的终极武器——一个无任何资料的机器怪物开动了，出奇的凶猛！不过你只要派几架魔鬼轰炸机(Orca Bomber)将核心炸掉即可过关。笔者只用了五架，一波攻击就搞定了。

CABAL被摧毁了，战争结束了。但愿这是一切的结束，不过这是不可能的。不知道Michael McNeil指挥官这一次能有多长时间的休假。

兄弟会：起死回生

NOD: From The Ashes

第一关 复兴行动

Operation Reboot

简报：CABAL的核心在GDI手中并被拆掉了。要在不惊动GDI部队的前提下找到并夺回那三块核心，保持隐蔽将是行动成功的唯一希望。

任务：1.潜入GDI的基地；2.找到那三块CABAL的核心；3.返回着陆点紧急收回并疏散。

战法：开始时你的部队在地图左下方，三块核心分别在地图右上方的NOD圣殿、右上角的空地上及左上角的一辆卡车上（卡车会在前两块核心拿到后出现）。迅速朝左上去，路上会有一些GDI士兵，至少保证一名工程师（engineer）不死。先用工程师从NOD圣殿取出一块核心，再到右上角空地捡起另一块。之后到左上角将那辆有货物的卡车摧毁，得到最后一块。着陆点出现在左下角，登上着陆舱，任务完成。

第二关 毁灭的种子

Seed of Destruction

简报：我们泰伯利姆矿进化工程的第一步需要富矿且有新原生命体的土地。我们将用这些生命体教训那些想干预这一计划的人。在用你的施毒士兵（Toxin Soldiers）“劝说”附近平民就范前，找到并修复通往Genesis Pit的桥梁。

任务：1.在这一地区的GDI部队面前保持隐蔽；2.用被麻醉的平民将“创世之地”的生命体引诱出来并将这一地区彻底清扫。

战法：这一关比较简单。开始时你的部队在地图右下角。先用你的施毒士兵将附近的平民“感化”，再用你的潜地运兵车(Subterranean A.P.C.)将部队运到地图左下方将那里的平民“感化”。回到右下角，派一名工程师将上方的桥梁修复。而后看着那些平民将地图右上方的泰伯利姆生命体引出来，将地图上的所有毁灭，过关。注意千万别被GDI的部队发现，否则重来。

第三关 特拉图思？最后行动

Tratos? Final Act

简报：随着GDI开始致力于保护平民，你将率领

一支精锐部队去刺杀被遗忘者的领袖人物——特拉图思。我们的新作战单位——雄峰粘附探测器可以帮助你在塔拉图思坚固的基地中找到他。一旦找到，你立刻要找条路接近他。GDI把特拉图思看作是抵抗泰伯利姆猛烈进攻的最后希望，会对他有相当的保护。摧毁敌人的电力供应可以使敌人的火风暴防卫系统失效。一次攻击性空袭可解决掉敌人的探测系统。不要失败！这一任务对NOD兄弟会的未来至关重要！

任务：1.将雄峰粘附探测器粘附在GDI单位上进入基地，找到特拉图思；2.使火风暴系统及探测器失效；3.刺杀特拉图思。

战法：开始你的部队出现在地图左下角，而特拉图思则在地图的右上角，并被火风暴防卫系统保护。首先，将你的雄峰粘附探测器埋在旁边的路上，粘附在经过的卡车上，卡车会将敌人基地大致探测出来。注意，先将敌人基地入口的那个士兵打死，否则附着探测器的卡车会被其击毁，然后让工程师占领入口处的那个发电厂及兵营。而后派部队杀入敌人基地，找到并炸毁或占领敌人基地中的所有发电厂。而后，右上方的火风暴防卫系统会关掉，这时派你的潜地运兵车运一支部队到右上方，将特拉图思杀死，过关。

第四关 消灭被遗忘者

Mutant Extermination

简报：被遗忘者中的“害虫”又使他们自己被我们知道了，他们把我们费尽心机得到的塔丝图斯偷走了。如果要实现凯恩的设想，我们必须找到被遗忘者的营地，找回塔丝图斯。

任务：1.找到被遗忘者的营地；2.找回塔丝图斯并把它送到标记点；3.杀死所有的敌人部队。

战法：开始时你的部队在地图右下方，而被遗忘者的营地则在地图左上方。迅速展开基地，开始发展。待实力强大后就可以派部队向敌人营地进攻了。塔丝图斯则在敌人基地左上角一辆卡车上，找到后标记点会在右下角出现，将卡车开过去，而后清剿地图上的残余敌人，过关。

第五关 逃出卡伯尔

Escape From CABAL

简报：CABAL背叛了我们。我们必须逃出并重新集结以报复CABAL的背叛。恰好附近有一座废弃的飞机场。一到那里立刻将设备修好，呼叫我们的部队紧急疏散。

任务：1.避开CABAL的部队找到飞机场；2.修复通讯站呼叫紧急疏散；3.撤退到Montauk上。

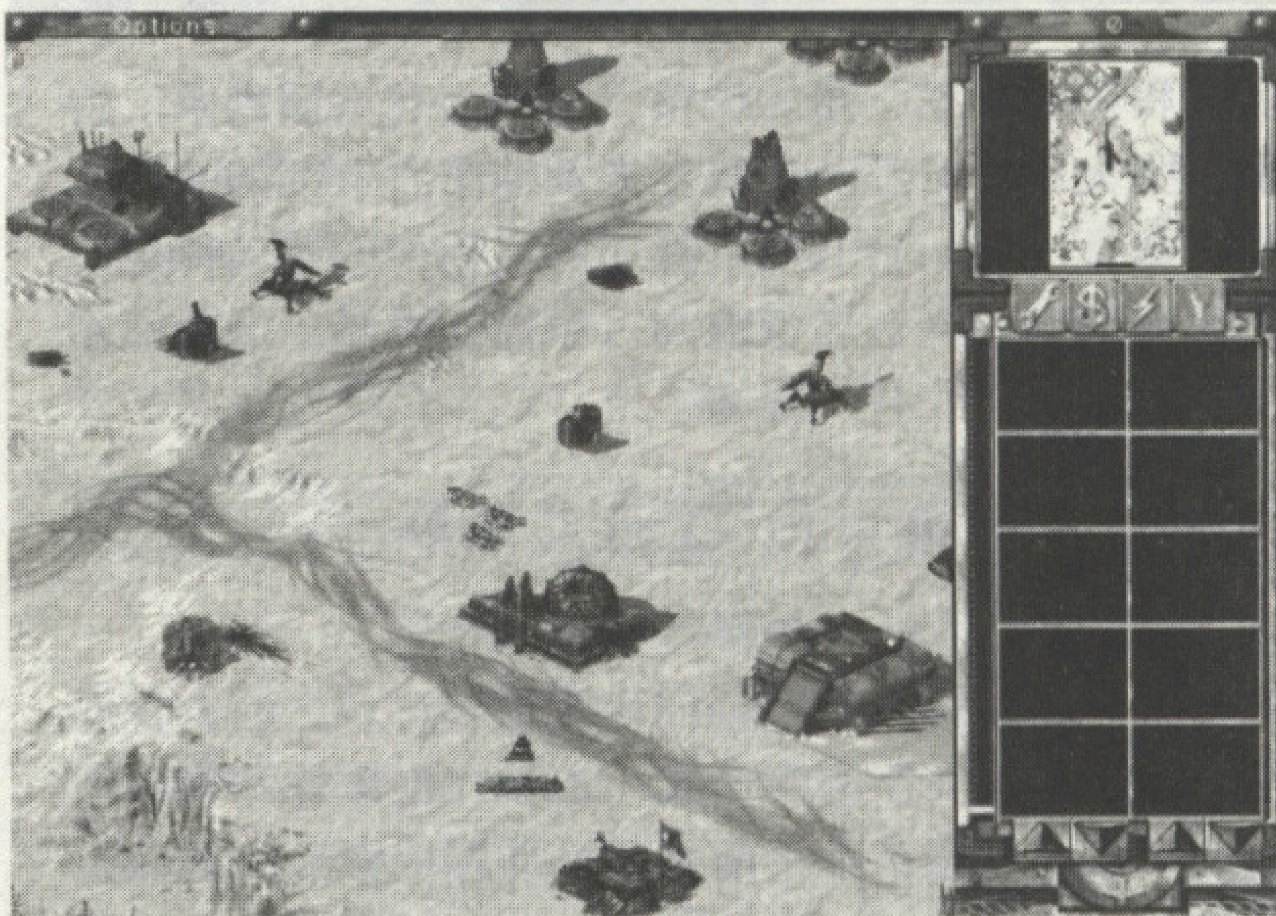
战法：开始你的部队在地图右边，而飞机场则在地图左上角。迅速集合部队向左上角跑去，越快越好！到达后，派工程师修复旁边的通讯站（Civilian Array）。呼叫后，Montauk会在地图左面中间出现，逃过去，过关。

第六关 星火燎原

The Seeds of Many

简报：自从CABAL背叛后，我们正遭受通讯中断之苦。这迫使我们尝试去得到GDI的EVA技术。这里有一个GDI的空军基地。派你的工程师进入其雷达站去偷一个EVA单元回来。在偷的时侯，造些混乱使基地的飞机飞走。我们给你一种新的战斗单位：移动隐蔽发生器，对其要合理使用。

任务：1.侦察这一地区，找到GDI的基地及平民的城镇；2.造些混乱引开基地的空军部队；3.让一名工程师进入基地雷达站偷一个EVA单元。



战法：开始时你的部队在地图右下边。敌人的基地则在地图左上角，而城镇有三座，分别在你开始时的左边、上边以及地图左下角。派你的隐形坦克(Stealth Tank)先侦察一遍地图，左上面基地有反隐形装置，离它远点！派两辆隐形坦克到你上方和左方的城镇造些混乱（袭击村民后潜伏即可）。同时派一辆隐形坦克从河边的下水管进入敌人基地，进去后向右上方走一点即可看到雷达站。派你的潜地运兵车运三名工程师到雷达旁边，迅速使一名工程师进入雷达站（动作要快），任务即完成。

第七关 决定的反击

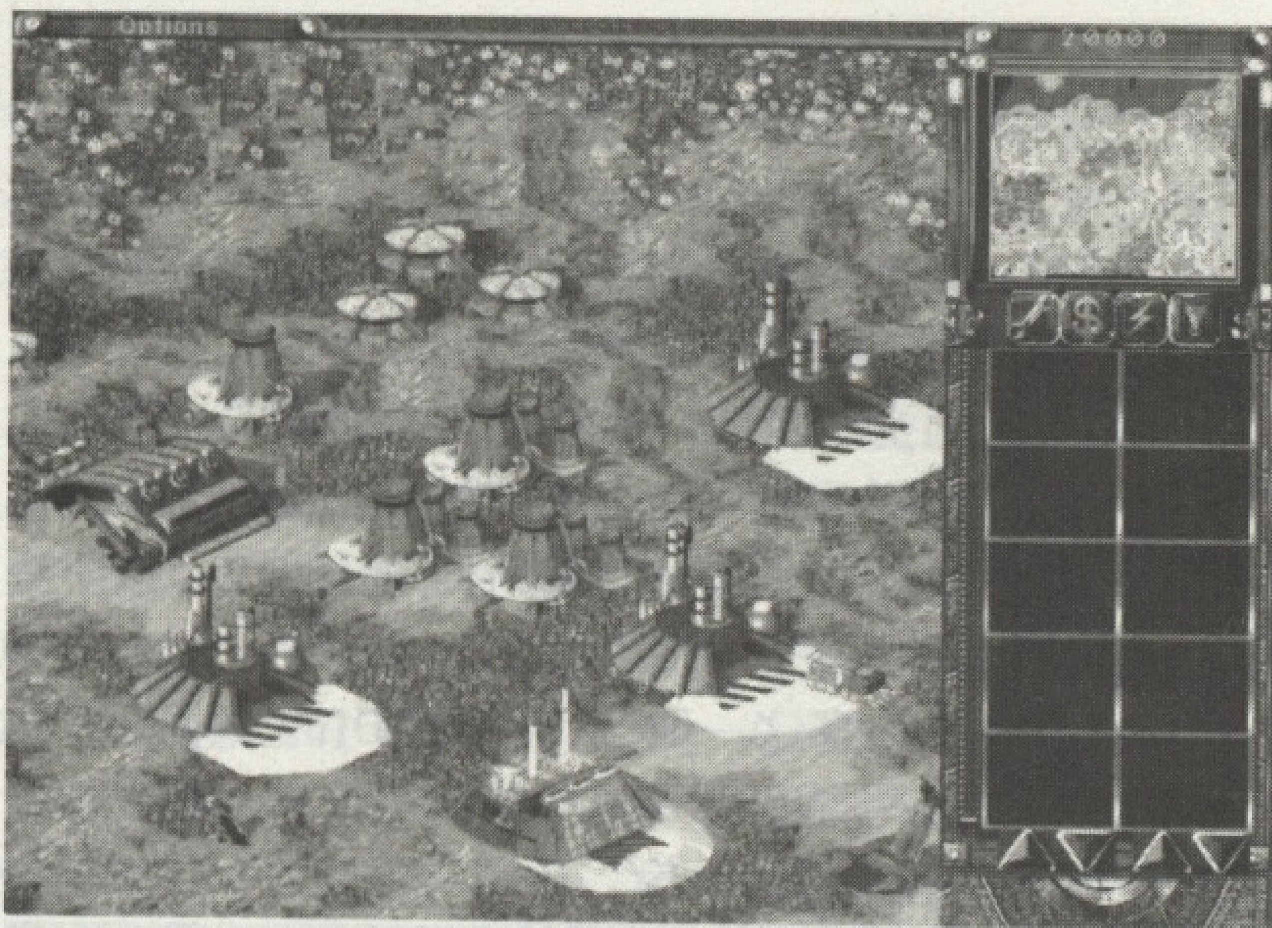
Determined Retribution

简报：烧焦的地面，平坦而简单，发现并摧毁这一地区所有的生化电子部队。

任务：1.修复那座有增援部队通过的桥梁；2.占

领指令中心（Commander Station），关闭保护CABAL核心的镭射防卫系统；3.摧毁CABAL的基地及防护。

战法：开始你的部队在地图右下角，而CABAL的主基地在左上角。先迅速展开你的基地，建造矿提炼厂、兵营、武器装配厂等等。而后派一支部队保护一



名工程师修复左下角的桥梁，接着会有增援到来。待实力强大后，派部队先将上方及地图右上部的敌人基地肃清，注意，它们都是隐形的，用你的移动传感装置可探测到。派一名工程师占领指令中心，消灭地图上的残余敌人，任务结束。

第八关 袭击采矿车

Harvester Hunting

简报：在我们开始向CABAL发起总攻之前，我们需要将敌人的生产速度降低。CABAL在东非开采泰伯利姆矿非常厉害，你将前往那里彻底摧毁敌人的所有采矿场。我们的部队已分散在各处，只能给你一支小部队。运用我们的新装备——NOD之拳移动装配厂，建立一支进攻打击部队，摧毁敌人。

任务：1.解救当地平民不被CABAL的部队攻击；2.阻止并打乱CABAL的泰伯利姆矿开采。

战法：这一关钱比较少，且无法采矿，要省着点花。开始你的部队在地图中间，展开NOD之拳，开始招兵买马。先派一支小部队到地图右上角的平民城镇去，会有敌人来扰，击退后有赏！而敌人的矿场分布在你开始所在地的左上及右下两个方向上。待你的实力强大后开始摧毁，敌人部队很少，但有一些防守建筑，总体不难对付。不过后期敌人基地是隐形的，应合理使用你的移动探测装置，层层推进，取胜不难。

第九关 问题的关键

The Core of Problem

简报：这里是司令官！迅速有力地将CABAL解决掉！找到一条可进入CABAL的路并摧毁CABAL核心。GDI的部队已经转移了CABAL的注意，现在正是一次将CABAL解决的时候了。

任务：1.建立你的基地并挺过CABAL最初的猛烈进攻；2.占领那三座可关掉CABAL镭射防卫系统和火风暴防卫系统的指令中心；3.摧毁CABAL。

战法：最后决战的时刻到了，我们将给予CABAL最后一击。这一关开始你的部队在地图左下角出现，而CABAL的核心则位于地图右上角。你要原地待援直到有工程师到来，然后派一名工程师将上方的桥修复，过桥将附近的敌人肃清。这时在雷达地图上会标出那三座指令中心的位置。迅速展开基地车，开始建设基地。敌人会派空军前来骚扰，注意防空或造几辆隐蔽发生器将基地隐形。探出三座指令中心的路线后，先用一辆潜地运兵车运几名工程师到右下角指令中心旁边，迅速占领，动作要快！将基地附近的一个敌人基地摧毁（隐形的）后，派一组士兵（最好是火箭兵，越多越好！）保护一名工程师占领中间那座。造一些女妖飞行器(Banshee)将上方那座指令中心周围肃清后，用潜地运兵车送几名工程师去将最后一座占领。这时右上角CABAL核心周围防护会关闭，一个停在核心旁边的机器怪物会醒来。这时要迅速派一组女妖飞行器（五架以上，满弹！）将CABAL核心摧毁，CABAL终于输了。

当斯拉维克将军面对活下来的士兵宣布“我们击败了CABAL”时，NOD起死回生了。也许NOD与GDI之间的战争还会进行下去。

“未来将属于我们，NOD兄弟会从此又将强大起来”——General Slavik

总评 88

制作	Westwood	类型	即时战略
发行	Westwood	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98
画面			
音响			
操作			
剧情			
娱乐			

圣战群英传

Disciples: Sacred Lands

上海 流星雨工作室

游戏开始前的一些建议：

1. 自动储存功能将在每一天的末尾自动记录当前的进度，如果哪一天你做错了什么，可以借此回到昨天。

2. 某个战死的士兵复活时将会同时恢复他那时的经验值，但如果他的经验值少得可怜，你最好将那些金钱用来重新招募一个更为合算。

3. 尽早建造行会（Guild），并将招募到的盗贼（Thief）派遣出去，这是用来侦察敌方城堡内或者塔楼内军事力量的最便宜的方法。

4. 请慎重考虑在战斗中使用投降（Surrender）功能，如果你能肯定自己逃不过一劫而且对方能够借此机会升级的话，请自我了断为妙（当然投降之后就是死亡，而且不能复活）。

帝国军团

第一章 卡胡扎克的叛变

任务：攻占被叛变的贵族卡胡扎克（Cahuzak）所占领的城镇安德洛斯（Andross）。

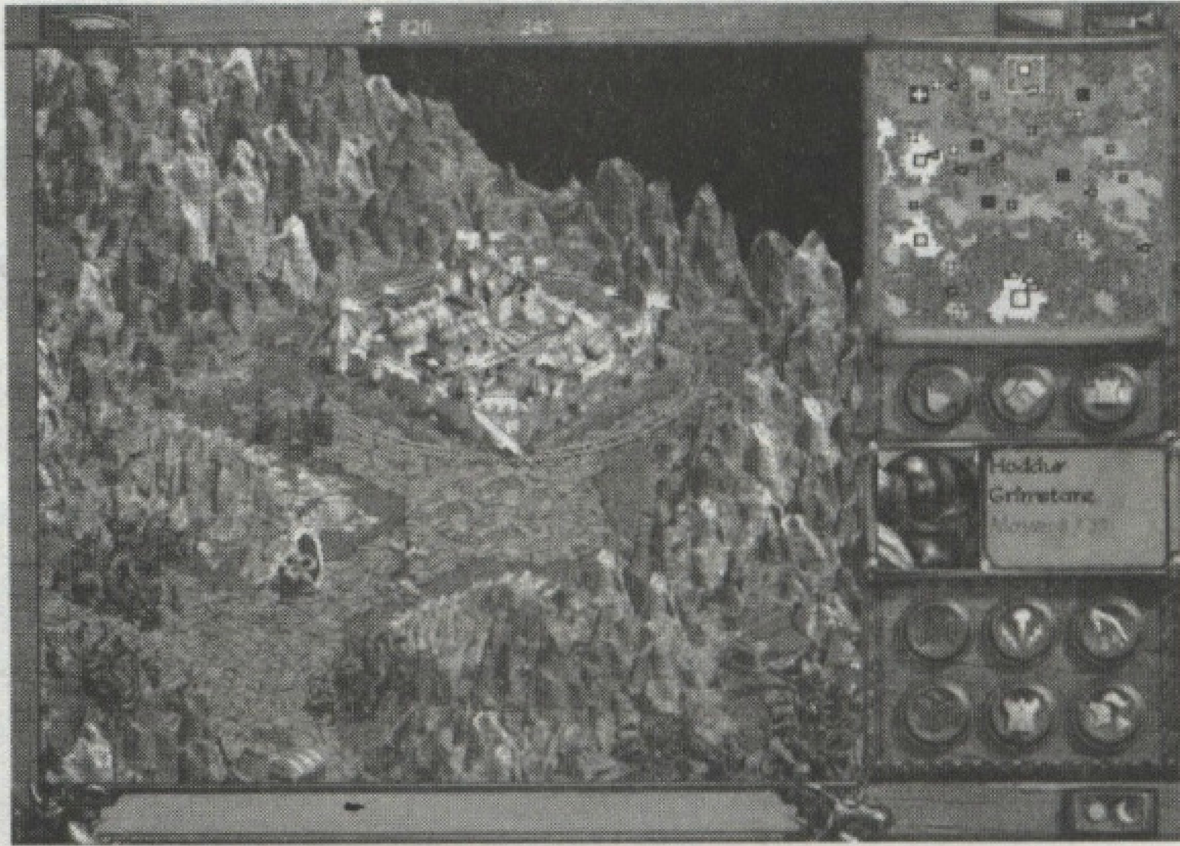
指引：这一关除了你和卡胡扎克以外，还有一个种族诅咒军团（Legions of the Damned）在一边窥伺着，并不时来骚扰，你也可以通过和它们派来偷袭的部队战斗来获得经验值，但不要穷追猛打，因为是否消灭这个势力并不会影响到过关。由于第一关比较简单，而且用不着什么魔法，所以本关招募的领袖最好是飞马骑士（Pegasus Knight），因为他们善于格斗而且生命力强，他的部队中最好还有一个攻击力强的战士（Fighter）和一个能为大家补充生命的教士（Acolyte）。游戏中可重点培养一支部队，因为过关时可以带一支部队到下一关。

安德洛斯位于小地图的左上角，城中除了卡胡扎克之外还有两个弓箭手（Archer）、一个牧师（Cleric）和一个格斗家（Man at Arms）。通常只凭一支部队攻打是不够的，因此建议将你那支重点培养的部队放在最后进攻，然后一起进入下一关。

第二章 古老的威胁

任务：占领那座荒废的塔楼。

指引：从上一关带来的部队可以依靠较高的等级先扫除城堡四周的敌人。由于本关中一些敌人对于肉搏战有免疫力，因而在部队中一定要至少招募一个神学士（Apprentice）。而在招募领袖的时候也最好选择大法师（Archmage）。在进攻塔楼之前最好先和地图上的一些敌人交战以获取足够的经验值，在升到较高甚至最高等级之后再考虑过关的问题。



本关中的另一个种族实力颇为强大，不过由于它周围有不少挡路的散兵游勇，因而你既不容易攻进去，它也不方便来惹你（当然如果你给它足够的时间，它还是有可能造成不少麻烦）。

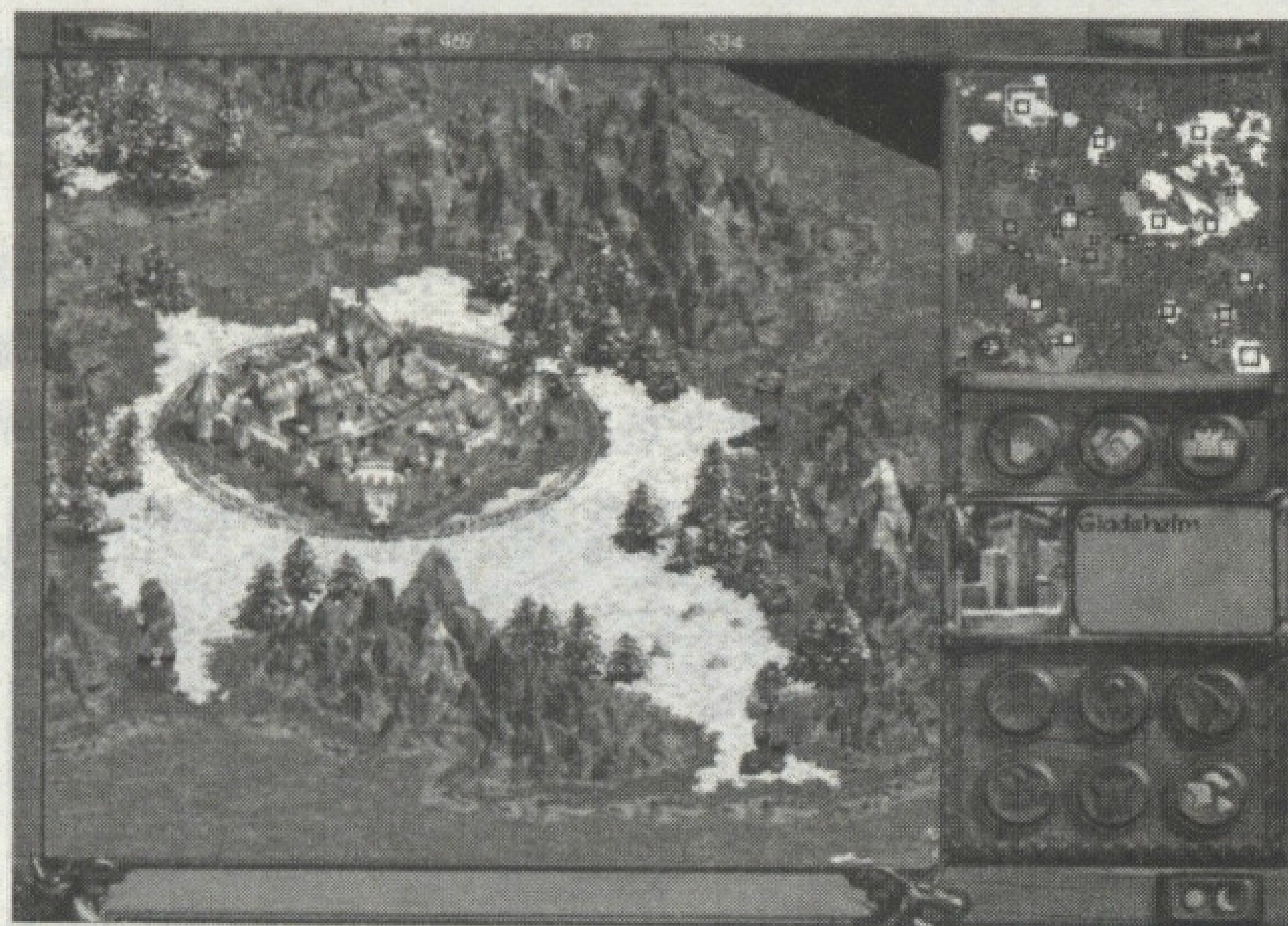
那座塔楼位于地图的左下角，守卫实力强大，有一条死亡飞龙（Death Dragon）、两个暗黑斗士（Dark Lord）、一个巫师（Necromancer）和一个游魂（Wraith）。至少要有两到三支高等级部队轮番攻打才能获胜。记住，把要带走的那个领袖留在最后。

第三章 劫持

任务：攻占城市瓦沙（Vaasa）。

指引：本关的目标瓦沙位于地图的右下角，而你一开始位于左下角。但通往瓦沙的道路并不通畅。你必须先向上走到地图中央地带，再折向右下方。而本关的敌人诅咒军团十分强大，并且直接冲着你来，因此一定要充分做好迎战准备，有可能的话早一些向右下角进发，以免和它们过多正面接触。尽早将附近的矿产据为己有，占据各个城市，为自己在外征战的领袖补充实力。

在进攻瓦沙之前，一定先要把那里附近的城市夺下来。因为守住路口的红龙（Red Dragon）和另一支部队以及瓦沙的守军（包括一条绿龙）非常厉害，你



不得不经常回那个城市复活士兵。在战斗中发现支持不了的话，要早一些撤退，一定要保证至少有一个人活着，那样还能回到城中让其他人复活。

第四章 赎回

任务：转化60%的土地。

指引：在一开始，你的土地只有可怜的4%，而仅仅靠城市每天的土地转化是远远不够的。因而本关的重点是要靠圣天使（Arch-Angel）的能力来尽量多地占有土地。圣天使的初始能力很差且没有攻击力，往往成为敌人攻击的目标，因而在这一关必须注意培养她们。你可以先让从上一关带来的领袖攻击敌人，在敌人被消灭得差不多的时候撤退，然后让圣天使带领一个战士去消灭残余，这样很快就能将她培养升级。升级后在添加新能力时选择领导能力（Leadership），使她能多带一个士兵。过一段时间后，她就能以自己的实力出去征战并占领土地了。

本关除你之外还有两个种族。在第二天开始的时候，位于地图左上角的高山氏族（Mountain Clans）会主动要求结盟，一起对付位于地图下方的诅咒军团。答应他吧，毕竟在开始的时候你的实力最弱小，当然应该先借助盟友的力量来削弱最强大的敌人。本关的路很漫长，耐心点。

不死骑兵

第一章 苏醒

任务：消灭恩伯格（Umbolg）和他的部队。

指引：恩伯格在地图最下方正中偏左一点的地方，除了他之外，部队里还有一个飞斧战士（Axe Thrower）、两个武士（Warrior）和一个魔学士（Tenderfoot）。因此即使你已经将部队升到本关的最高级——三级，仍不能够单靠一支部队解决他。

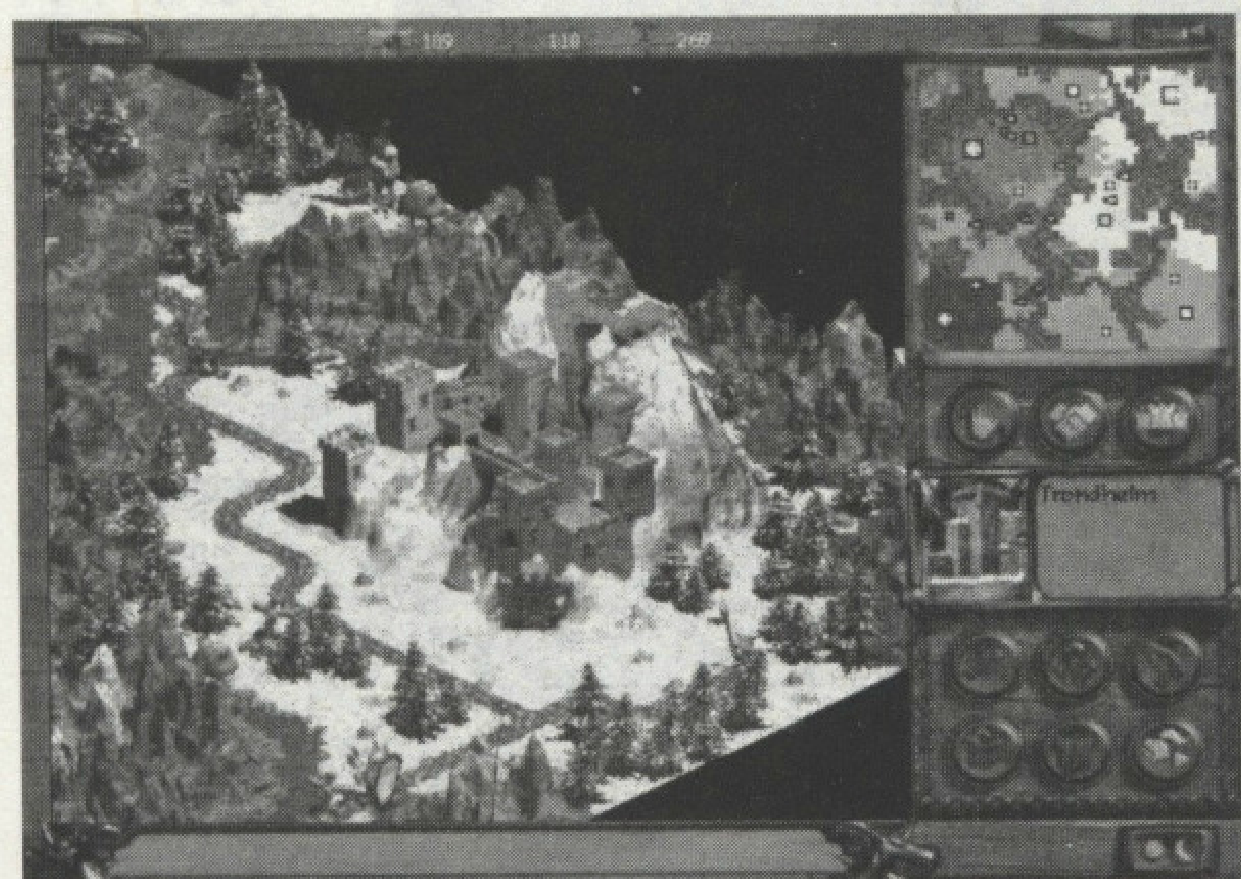
首先扫清周围的散兵，之后向右行军，过了河后先攻打一座城市，攻下后往下走。到河边后有几条路可以走：左边的两条均通向高山氏族的城堡，右边的则通向其它地带，唯有河对岸有一间被白雪所围绕的炼金术士之家（Tralar the Alchemist），旁边的路才通往恩伯格处。不过建议你在往那里走之前先到其它地方锻炼一下，以免还没见到恩伯格就先暴尸野外。

这里可招募的士兵中没有能够补充生命力的，因而更应小心行事。好在兵种中能够进行多目标攻击的有不少，因而在面对敌方由多人组成的部队时大占便宜。建议每支部队中都招募一个生命力极强的双足飞龙（Wyvern）。

第二章 大主教的权杖

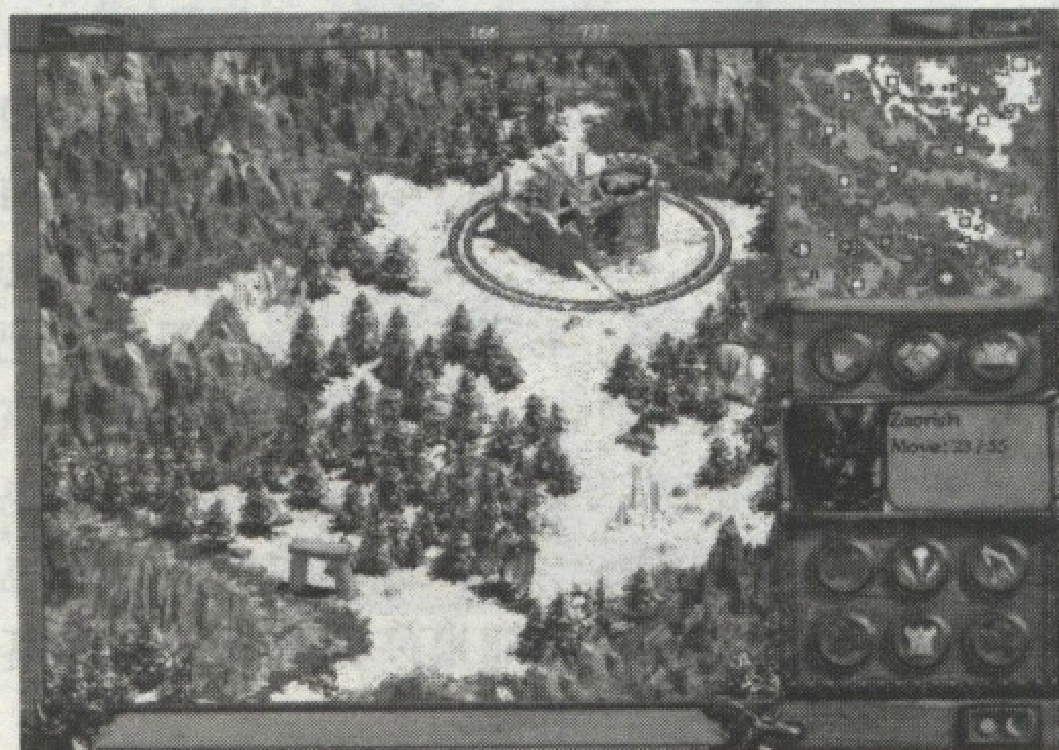
任务：占领那座荒废的塔楼。

指引：你的城市处于地图右下方，目标塔楼在地图左下方，而帝国军队则聚集在地图上方。你的城市和塔楼之间几乎不需要绕道，因此不一定非要向帝国军队去挑衅，除非你有足够的自信和能力。先向四周发展一下地盘，同时积攒经验值。在组建军队时要注意将具有魔法攻击的兵种和徒手攻击的兵种混合编队。因为本关中不少敌人对其中的一种攻击方式是具有免疫力的，因而如果你的兵种攻击方式过于单一的话，肯定会出现无论如何都伤不了敌人的情况。同



时，你的一些兵种也会对某种攻击方式具有免疫力。

本关在建造了狼人穴（Werewolf's Den）后出现一种新的兵种——狼人（Werewolf）。它的价格高达1000金币，但除了对武器攻击有免疫力外没有什么特别的长处，无法升级，而且在攻击力上还远不如升级后的武士——骷髅武士（Skeleton Warrior），因此我不建议使用狼人。



目标塔楼周围有两条路，分别由两支军队把守。下方的一支部队由一条恶魔飞龙（Doomdrake）、一个鬼魂（Ghost）和一个暗黑斗士组成；上方的一支由两个骷髅武士和一个骷髅（Skeleton）组成，两者实力都不弱。塔楼的守军极其强大，由两个防御力很强的磐石怪兽（Marble Gargoyle）、一个骷髅王（Skeleton Champion）和一个巫师组成。

第三章 绝望的抵抗

任务：转化70%的土地。

指引：由于高山氏族和帝国军队结成了共同对抗你的联盟，因此你所面对的挑战空前强大。本关开始时，你的土地占有率只有8%，但由于本关的海洋占据了大部分版图，所以在争夺土地的过程中不会像帝国的第四章那样漫长。除了要依靠女妖（Banshee）的能力占据土地之外，攻城拔寨也是极为重要的一个环节，毕竟城市的土地转化速度要快得多。

就像开始所提到的，本关的敌人有两个，而且结成了联盟，因此你所要面临的战争威胁是非常巨大的。敌人在第一天就会对你的部队发动进攻，所以在初期自己的实力不十分强的时候还是先撤为妙，最好是撤退到附近的城里并集结部队。

你的位置在地图的右侧一片大陆上，敌人在地图左面偏小的陆地上。要攻过去的话一定要占领地图中央略偏左下的那个小岛上的城市，否则路途遥远，你的后援根本无法跟上。一旦你能够做到这一点，那离胜利也就不远了。

第四章 高贵国王的败退

任务：占领沙加黑姆（Sagarheim）城

指引：本关的敌人虽然只有高山氏族一族，但对方的实力却让人生畏。你常常会遇到生命力高达600点的蓝龙所率领的军队。而且到处存在的那些散兵游勇也不是省油的灯，一不小心就会让你阴沟翻船。因此先派出盗贼去侦察你想要开战的敌人实力是非常重要的一步。

你位于地图的右上角，高山氏族在左下角，城市沙加黑姆在地图中央的那座大岛上。但别以为你就可以避开和高山氏族的冲突，那座岛为山脉所围绕，岛的入口在左下角，想要登上岛的话就不可避免地要经过高山氏族的地盘或者和高山氏族的部队遭遇。最好是一步一个脚印，不放过路过的每一座城市，每多一座城市就多一个补给站。

前往岛的入口有两种行进方式，一种是沿着地图的上方走，另一种则是从最下方绕过去。从上面走的话路比较长，不过一路上的城市不少，若从下面走则会有很长一段路没有城市，但路程较短，如何选择就看你自己了。

登上岛之后你会发现这里就像一座迷宫。绕来绕去，而且不断会出现各种零散部队，因此在最后的进攻前最好先回到岛外的城市中补足实力，并且带上足

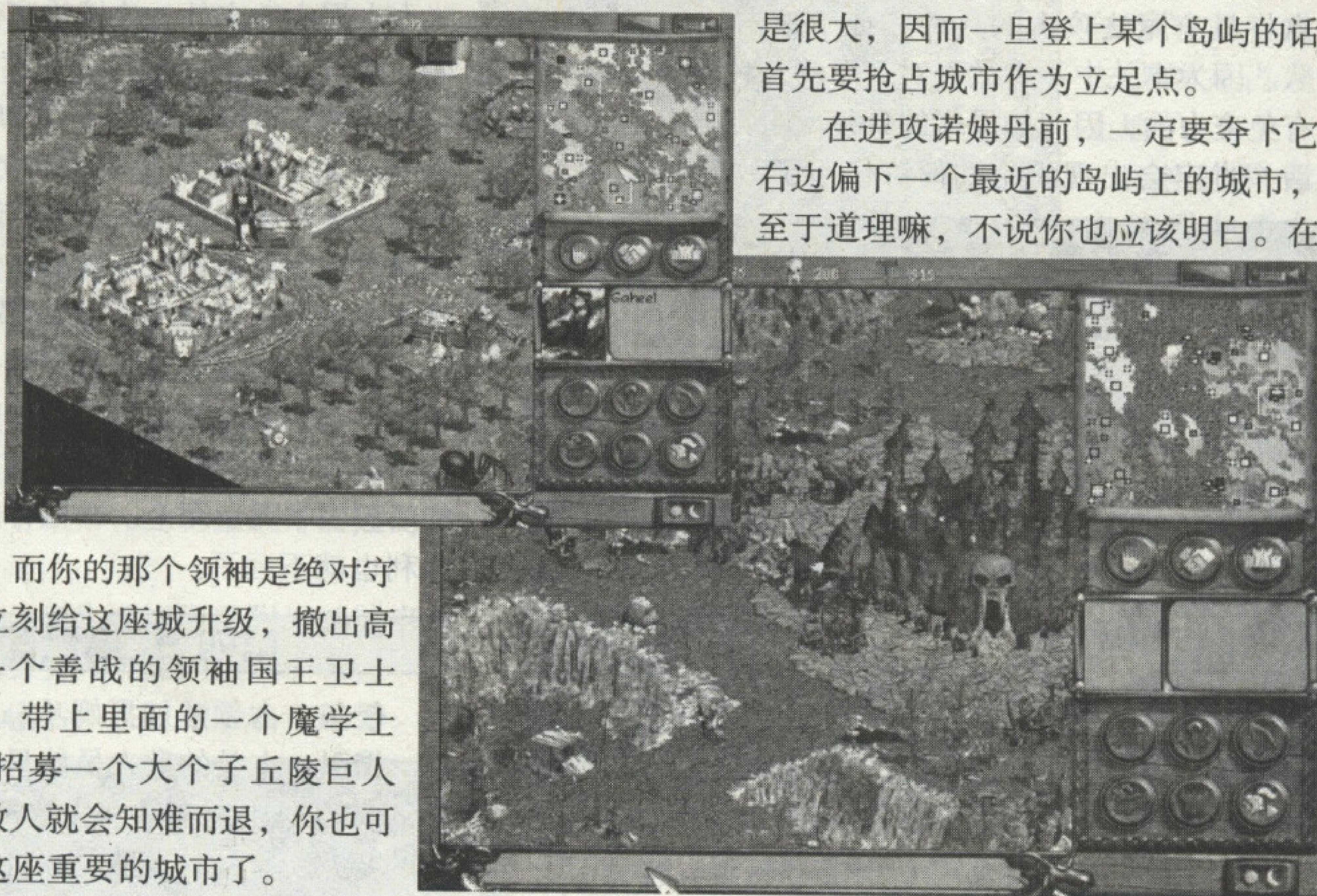
够的物品。沙加黑姆位于岛的右上方，由一条红龙所率领的部队把守，让我们向着胜利前进吧！

高山氏族

第一章 冲击

任务：转化55%的土地。

指引：在开始你就已经占有了22%的土地，而且本关的地图也不大，所以完成任务并不会很难。你的首都位于地图右上角，另外还有一座属于你的城市位于地图中央地带，里面由一个高傲侏儒（Proud Dwarf）把守，但在这周围有两支诅咒军团的部队，在第二轮的一开始他们就会向这座城进攻，而你的那个领袖是绝对守不住的。所以建议你立刻给这座城升级，撤出高傲侏儒，然后招募一个善战的领袖国王卫士（King's Guard），带上里面的一个魔学士（Tenderfoot），再招募一个大个子丘陵巨人（Hill Giant），这样敌人就会知难而退，你也可以不费一兵一卒守住这座重要的城市了。



在第二天一开始，位于左上角的帝国军团会要求和你结盟，共同对付位于左下角的诅咒军团，这当然是要答应的，毕竟单凭一人之力很难对付强大的诅咒军团，而且这样你就不用担心帝国军团会对你有什么威胁了。

抢占地图正上方和右下角的两座城市对于游戏进程起着至关重要的作用，随着城市的升级，它所能转化的土地数量也会逐渐增长，再加上高傲侏儒在远离城市的地区放置权杖，所以用不了多少天你就能够过关了。

第二章 命运之井

任务：夺取城市诺姆丹（Nomdan）。

指引：你的首都位于地图右下角，而目标城市诺姆丹却在地图左上角，你和它之间隔着海洋及大大小小的岛屿。而这一关的另两个种族——帝国军团和诅咒军团均与你为敌，因此这一关并不容易。建议你前进的路线是这样：先在周围发展一下，夺取和自己首都在同一大陆上的两座城市之后，沿着地图右边垂直向上前进。因为帝国军队位于地图中央偏左上，诅咒军团位于左下角，他们两者的实力在初期均大大强于你。如果想要避免和他们正面交锋而又能占据大量城市的话，唯有沿着这条路才能在早期避开麻烦。

当你把右边的这一片大陆上的几座城市都夺取下来后，实力也基本上可以向另外两者叫板了。此时可以尝试着向左边前进，不过要注意行军主要是在海上，而在海上移动的速度极慢，来回补给的可能性不是很大，因而一旦登上某个岛屿的话首先要抢占城市作为立足点。

在进攻诺姆丹前，一定要夺下它右边偏下一个最近的岛屿上的城市，至于道理嘛，不说你也应该明白。在诺姆丹里面的守军可不是吃素的，他们包括两个冰山巨人（Ice Giant）、一个女巫（Witch）和一个野蛮人（Barbarian）。

第三章 海拉的住所

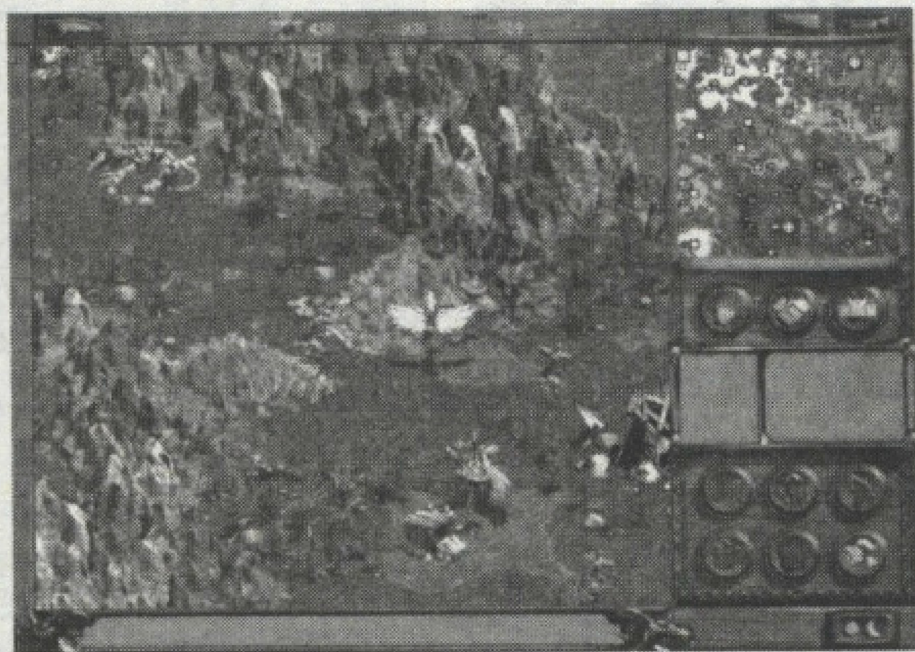
任务：占领遗迹尼福海姆（Niflheim）之门。

指引：你的首都位于地图右上角，目标遗迹位于左下角，又是一段长路要走。本关的其他种族虽然只有一个——不死骑兵，但他们显然把你作为死对头，而且分别在左上角和右下角各有一座城市，因而形成对你的夹攻之势，对你的威胁一点也不亚于有两个敌人的时候。同时，地图中央的大陆也成了双方争夺的重点，可以说如果你控制住了这片富饶的中央大陆，你就获得了胜利。

大陆上的城市颇多，但越靠近你的目标，这些城市的守卫就越发让人觉得发颤。要知道，在这一关，你的士兵最多可以升两级，而在靠近左下角的城市及附近你竟然会发现已经升到顶级的帝国军团的天使（Angel）和游侠（Paladin）！而且往往一支部队中

就有两个！这使得你的士兵们即使已经达到了本关的最高级还是和他们差了一个等级！所以决不要只派一支部队前去挑战，而且在作战时尽早使用撤退功能，以免将辛辛苦苦升好级的部队做了炮灰，有时候先派盗贼去下点毒或者在地图上使用魔法会起到不错的作用。

守卫遗迹的部队也是超一流的，有一条黑龙（Black Dragon），生命力为天文数字800点！还有两个鬼魂和两个骷髅王！但如果兵种之间配合、使用得好的话，单靠一支部队在一次进攻中就能拿下，这就看你的本事了。

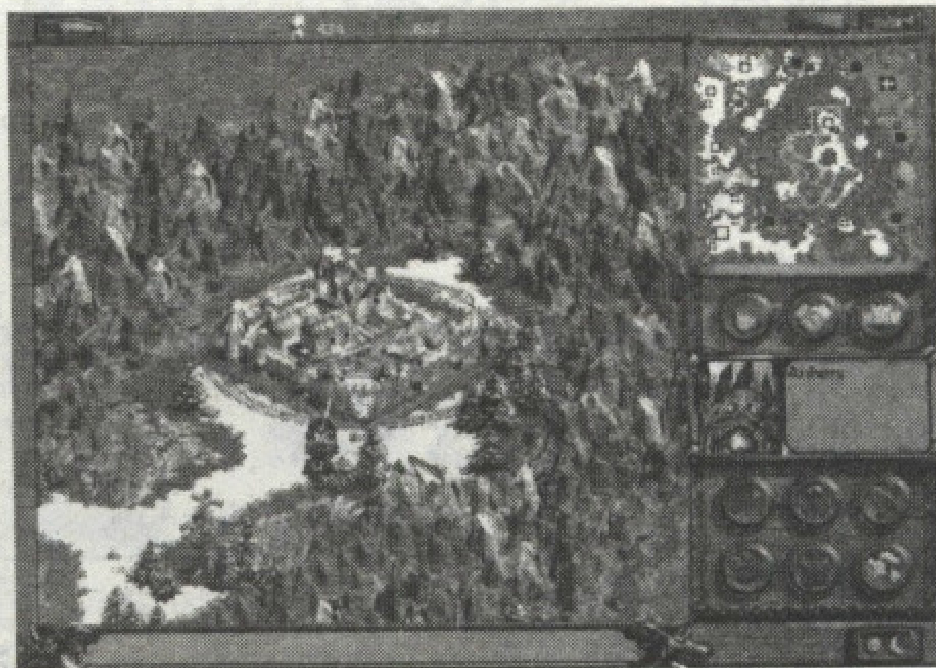


第四章 失而复得的智慧

任务：夺取城市海尔森（Helsheim）。

指引：刚从尼福海姆之门中出来就让人出了一身冷汗，有五支不死骑兵的部队就守在门口！不过先别紧张，看看自己的岸边，有三支友军部队，他们中不乏实力强大的绿龙、风暴巨人（Tempest Giant）等等，再加上城里有一个从上一关带来的高等级领袖，所以不必过于担心。

你的首都位于地图正下方，而目标城市位于正上方，似乎距离比刚才短了不少，但必须注意，除了首都周围一小块地区（是个小岛）属于你外，占地图4/5的上方大陆几乎都属于不死骑兵！所以每前进一步都必须付出代价，毕竟是最后一关嘛。



这一关的城市并不是很多，除了不死骑兵的首都和目标之外共有六座，其中四座集中在偏左的地方，而进入上方大陆共有左、中、右三个入口，为了更多地占有城市还是建议从左边进攻。在左边攻占了两座城市之后，你可能会发现不死骑兵的首都就在不远的上方，在此我劝你还是不要试图攻占它，因为守城的那个拥有900点生命力的家伙不仅仅是耐立足，而且攻击力也是出奇的大，它那一招招魂手就使得我的领袖失去了一半的生命力，两下一来就毁了我最强大的部队。如此一来叫我如何去对付海尔森中那两条黑龙和拥有500点生命的黑寡妇海拉？

在通往海尔森的路上也是拦路虎不少，而且个个都很厉害，小心！

诅咒军团

第一章 燃烧的大陆

任务：转化60%的土地。

指引：在我看来，诅咒军团是四个种族中最为强大的，而且由于领袖们大多会飞，移动力也是最高的，所以在同等条件下要比其他种族容易过关。你的首都位于地图中央偏左的地方，一开始占据了13%的土地。由于本关的地图很小，所以达到60%并不难。只要抵挡住来自地图正上方的帝国军团的攻击，过关不成问题。除了你和敌人的首都之外，共有三座城市，分别位于地图的左上角、右下角和右边的中部。当你夺取了这三座城市之后过关也就近在咫尺了。

帝国军团在初期共有三支部队，分别在地图的正上方和正下方，因而对你形成了夹攻之势，我的建议是先夺取左上角的城市，因为进入右下角的时候很可能遇上帝国的部队，而在初期你的实力是不够的，所以往左上角进攻既可以避免和帝国交锋，又锻炼了队伍——守城的是五个农民（Peasant）和一个格斗家，还夺取了一座城市。至于首都，你不用太担心，因为守将有多厉害是有目共睹的。

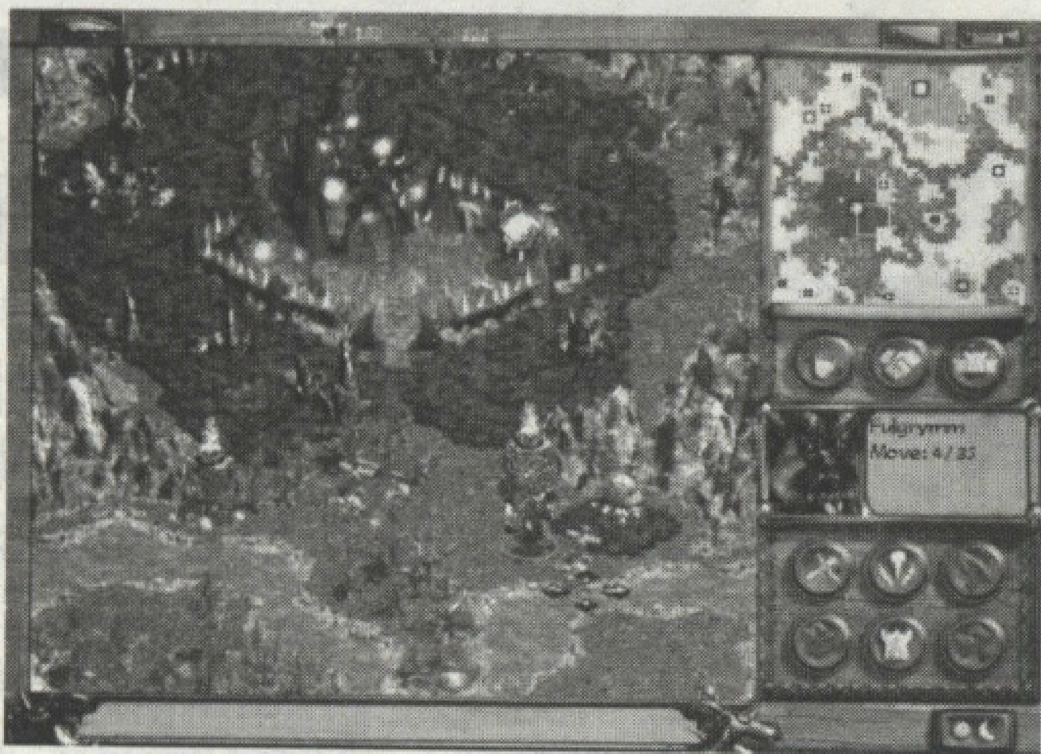
第二章 牺牲的刀刃

任务：夺取城市诺姆丹。

指引：你的首都位于地图左下角，诺姆丹则位于地图最上方正中偏右，二者之间隔着海和大大小小的岛屿。好在诅咒军团的领袖会飞，所以海水并没有造成什么移动上的难题，因此比高山氏族的那一关容易多了。本关的敌人有两个，分别是位于地图右下角的高山氏族和地图中部偏左下的帝国军团。

这一关的城市比较多，在首都所在的岛上就有一个（在右边），而且在你和帝国军团之间的小岛上也有城市，所以把这些小岛作为踏板，很容易就能攻到上方帝国军团的地盘上。帝国军团的大陆有两个入口，一个几乎就在你首都的正上方，另一个则在遥远的右边靠近高山氏族控制的区域，而高山氏族似乎和你有着深仇大恨，在后来会有五六支部队向着你开过

来，幸好挺进的速度不是很快，因而建议你还是从左边的缺口进攻，这样在高山氏族到达之前你应该已经攻占了首都右上方一座小岛上的城市，并从这里攻向上方的帝国军团势力范围了。帝国军队的实力并不强，很容易就能将那里的两座城市占领，不过提醒你还是别对对方的首都有什么想法。



诺姆丹的附近有两座城市，从地理位置上来看明显是其右下方的更好。在一次攻击之后，你可以在一轮内回去补给，节约了大量的时间。诺姆丹的守军包括两个冰山巨人（Ice Giant）、一个女巫（Witch）和一个野蛮人（Barbarian）。

第三章 被诅咒的生存权

任务：夺取城市竺能（Junnen）。

指引：你的首都位于地图右上角，竺能位于地图正下方，但你和它之间绝不是一条直线，而是一条S形的路线。最直接的路是先向右下，然后绕过山脉向左，几乎走到地图的另一边后再向右下，经过了一个关口之后就能够往下直接前往目标城市了。但别以为路途就如此简单，本关中你有两个敌人——帝国军团和不死骑兵，他们的实力都不弱。特别是帝国军团离竺能很近，而且会保护竺能，所以你在进攻竺能之前肯定会和帝国军队发生遭遇战。在本关开始，你的右边就有一支帝国军队，最好早些解决他们，否则他会在你的家门口和你争夺资源、宝物。

诅咒军团的兵种中有不少是需要占据两个位置的大型兵种，因而在部队的安排上往往显得捉襟见肘。以我的经验来看，一般招募一个最有升级潜力的恶魔（Devil）就足够了，可以把有限的位置让给其他兵种，比如会使魔法的兵种，这样在攻击模式上的组合可以更完美一些，而且有些大型兵种升级潜力不够，在后期反而显得累赘。

在竺能的旁边紧挨着一座城市，它的意义自然不言而喻。然而守卫竺能的军队却也让人头痛不已，共有两支，一支中有三个天使、两个男巫（Wizard）和一个牧师（Priest），另一支也有两个天使和一个泰坦（Titan）。

第四章 亵渎

任务：夺取遗迹矮人要塞（Dwarven Fortress）

指引：你的首都位于地图正下方，而目标遗迹和你的位置正好相对，在正上方。本关敌人有两个——首都位于左下角的帝国军团和右上角的高山氏族（他们在靠近你的右上方还有一个城市和几支军队）。和上关一样，前进的路线弯弯曲曲，往往一不小心就走进了死胡同。正确的走法是先向左上，会连续遇到两座城市，当到达了一处很大的河流交汇处时方向改为向上略偏左，过了一个很狭小、只能容纳一人过的山口后马上又是一座城市。过了此地后沿着路继续往左上，直到在地图上1/4的最左边缘处，那儿有一条短短的河流。然后方向转为右下，过了一座城后见到一条绿龙率领的部队把守着路口。干掉它们之后继续往右下，直到地图的下1/3的最右缘。然后转为向左上，过了一个由一条红龙所率领的部队把守的路口后，继续向左上方行进。一路打打杀杀，到了左边之后遇到了有史以来见到过的最强大的拦路虎——一条红龙、一条蓝龙还有一支由龙神（Doragon）所率领的部队，特别是龙神的攻击力让人叹为观止，我只能依靠多轮魔法攻击，消灭了它周围的士兵之后再使它的生命力去掉一半以上，才能够上去一拼。好不容易过了这里，在到达了左上角后转向右，一直走到中间然后向上方走，终于见到了目标遗迹。

遗迹的守军虽然也很强大，但比起刚才那个龙神来说就差远了，能够打败龙神的你自然能够解决他们，他们包括一条白龙（White Dragon）、一个风暴巨人（Tempest Giant）、一个矮人王（Dwarf King）和一个炼金术士（Alchemist）。

总评 89

制作	Strategy First	类型	回合策略
发行	Ubi Soft	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



引子

本报讯 我国自行研制生产的H系列军用直升机近日试飞成功。据悉，我军计划于两年内逐步装备这种直升机。军方发言人称，这种新型直升机将大大提高我军的综合作战能力。（摘自4月12日《绿塑料新闻》）

本报讯 我国外交部今天发表声明，正式宣布Tan国驻我国联络处武官Jan Dell为不受欢迎的人，并限其三天内离境。据外交部发言人称，Jan Dell涉嫌窃取我军高度机密，涉案的另外两人已被逮捕。Tan国方面尚未对此作出任何反应。（摘自4月19日《绿塑料新闻》）

4月25日凌晨4点，我被一阵电话铃声吵醒，话筒里传来令我为之震惊的消息——Sarge失踪了！“这不可能！他不是去Mars星参加会议了吗？”“不，被俘的是他的哥哥Hawk Sarge。搜索队将于三小时后出发，你要不赶快就来不及了！”“是！我马上就到！”上午7点，搜索队准时出发，我乘坐Blade上尉驾驶的FZ-17号H1多用途直升机前往位于我国边境的Sandbox地区，Hawk的侦察小分队就是在那一带失踪的。

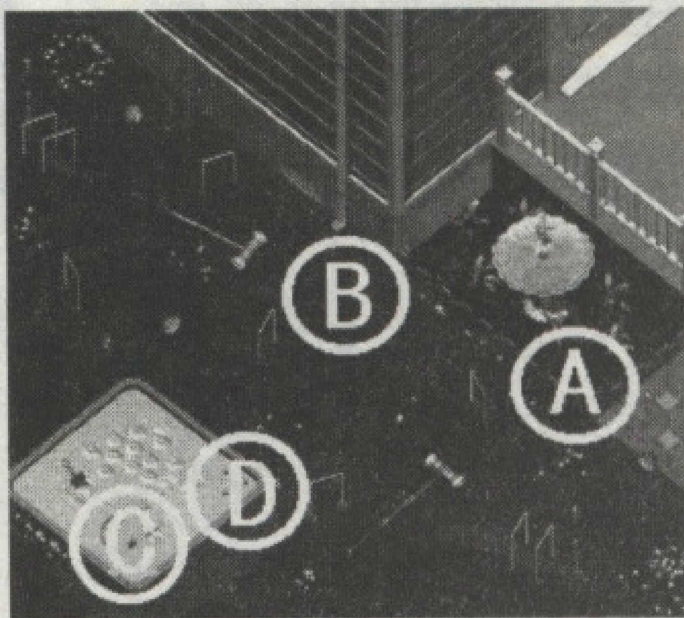
一、铁翼出击

4月25日，晴

上午，9点27分

行动代号：Sandbox

我早就怀疑Hawk的失踪事件与Tan军有关，果然，我们刚到Sandbox地区，Tan军就来“欢迎”我们。在迫不得已的情况下，我们只好开枪还击。为了尽量不使事态扩大，Blade驾机向西南方向移动，总算避开了Tan军。真是无巧不成书，我们在西南方向的丛林里发现了一名被困的我军士兵（图一C处），Blade用火箭炸开一处朽烂的栅栏，然后用无线电定位装置把他带到了着陆点（图一B点）。原来这名士兵是Hawk的部下，侦察小分队遭到敌人的突袭后队员们就失散了，而Hawk已经被俘。从这名士兵提供的情报看来，Hawk很可能被囚禁在西南方向的沙丘中。我们折向西南前往沙丘，这里到处是Tan军挖的工事，沙丘南部有一个巨大的桶，桶口被一个黄色的球堵起来了——看来这就是牢房。Tan军士兵将自动步枪架在沙堆上朝我们射击，子弹打在FZ-17的装甲上嗒嗒作响，他们利用高低不平的沙丘为掩蔽物快速行动，我们根本无法击中他们。



图一

飞机为了躲避子弹不停地晃动，副驾驶Farley朝正在操作机枪的Blade喊道：“不能再这样下去了，我们会被击中的！”“支持住！”Blade回答。直升机的高度降低了一些，爪钩抓住了那个黄色的球并把它拖开，Hawk从牢房里跑了出来，他朝着直升机大喊：“掩护我！”FZ-17开始在着陆点（图一D处）上方盘旋，并投下无线电定位装置，Hawk冒着弹雨边还击边向着陆点跑来。他一跳进

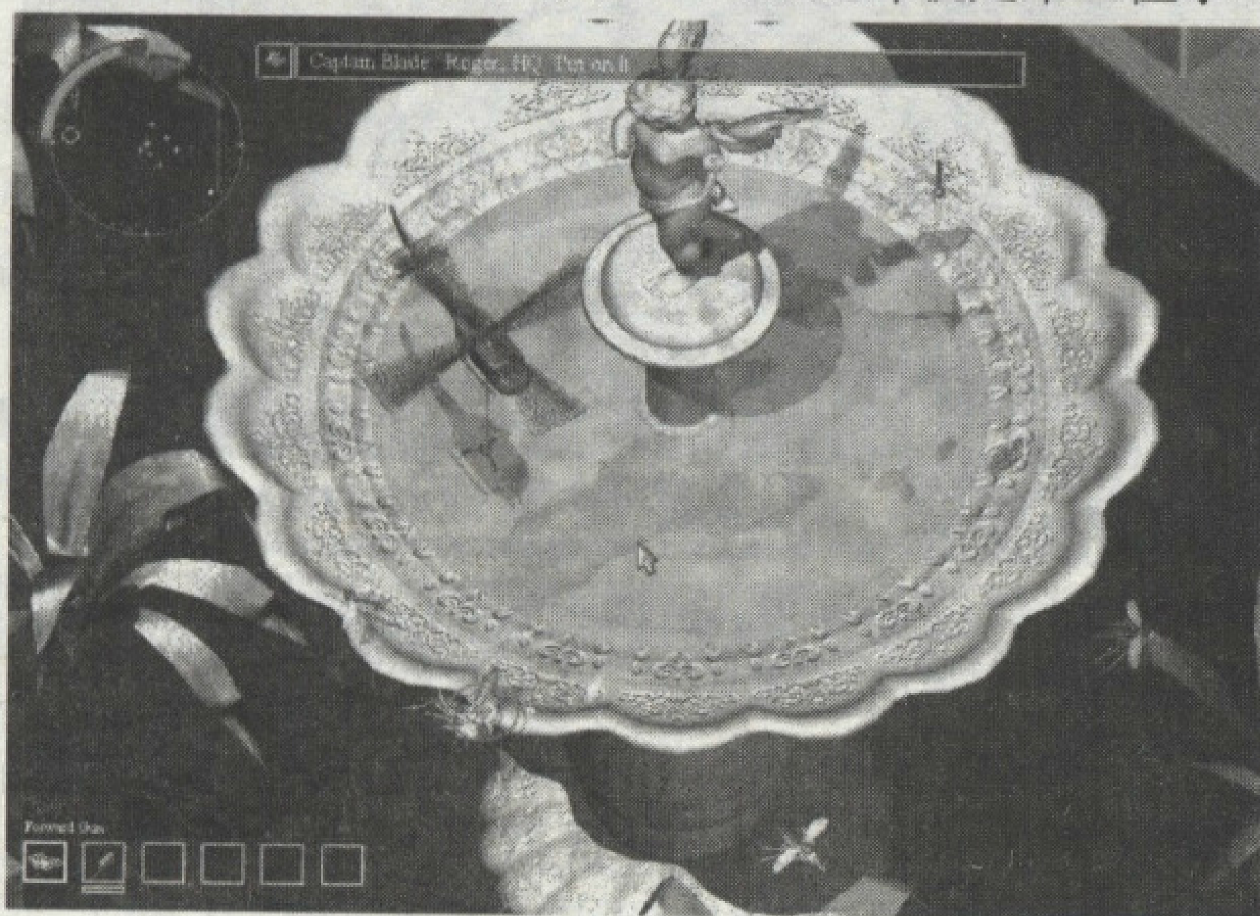
机舱，Farley就加大马力，旋翼扬起的沙尘阻断了Tan军的视线，我们迅速起飞撤出了Sandbox地区。

（注：在地图中，虚箭头为敌军行进路线；实箭头为我军行进路线。以下同）

上午，12点03分

行动代号：Flower Garden

Hawk的侦察小分队有三名成员，我们已经救出了两名，还有一名应该就在Garden地区，我们必须把他救出来。FZ-17沿着栅栏向东北方向前进，不久，一名我军士兵出现在左前方，Hawk认定那就是第三位小



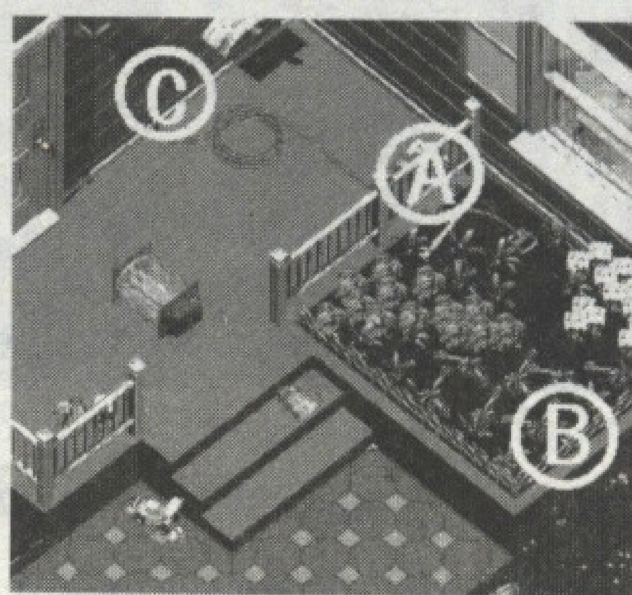
分队队员，我们之间只隔着一道栅栏，但是FZ-17居然飞不过去！“这是怎么回事？”“没办法。H1型的引擎输出功率不足，最大升限比较小，无法越过栅栏。”我们只能掉头向西北前进，沿着巨大的阶梯飞上一个大平台，这里驻有不少的Tan军，我们且战且走，绕着栅栏飞了整整一圈，可就是没找到入口。就在大伙发愁的时候，Hawk忽然指着地面的一个大盒子（图一A处）说：“咦？这里面装的好像是炸药？”Farley把高度降低了一些，这回Blade也看清楚了：“是挺像，引爆它或许可以把栅栏炸开。”“好，我来试试看。”话音未落，一枚火箭就向盒子飞去，只听“轰”的一声，栅栏被炸了个大口子，成功了！Blade驾驶着FZ-17从栅栏的破洞中飞过去，这里到处是巨大的的花草，Blade正想前进，一根巨大的草茎忽然动起来，“啪”的一声，一只大蚊子当场被夹得粉身碎骨，原来是捕蝇草，好险！如果刚才轻举妄动，可能粉身碎骨的就不是蚊子，而是我们了。Blade小心翼翼地从捕蝇草之间穿过，我的心都提到了嗓子眼，还好有惊无险，那名队员终于安全登机，营救工作顺利完成。

这时上级发来无线电讯息，命令我们从着陆点旁高处的窗子离开这一地区。但正如刚才Blade所说的那样，FZ-17根本飞不了那么高，怎么办？Blade盯着窗台下的一个洒水器想了一会，忽然大叫一声：“有了！”就在大伙还丈二和尚摸不着头脑的时候，Blade已经驾机从炸开的破洞飞出了栅栏。FZ-17沿着水管飞到一个水龙头前，一阵机枪扫射，水龙头应声而开，这下大伙都明白过来了——利用水的冲力！Blade，真有你的！直升机回到洒水器处，洒水器喷出的水流把机体向上推，再加上FZ-17本身的升力，我们顺利地到达了窗台，但是，我真怀疑自己的眼睛是否花了——这里满地都是Tan军！

下午，14点46分

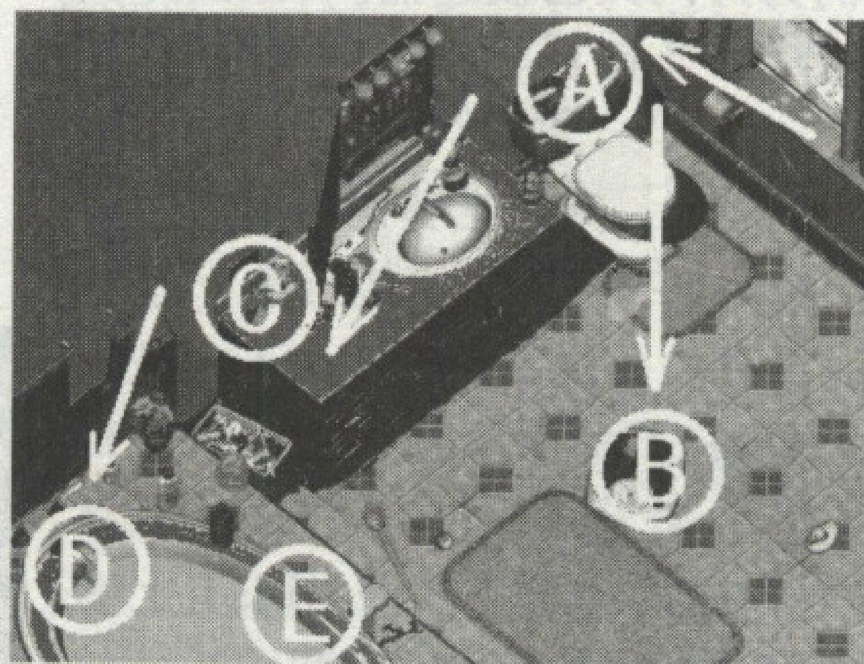
行动代号：Bathroom

司令部的命令是：将Hawk的侦察小分队运送到着陆点并掩护他们撤离，然后寻找一个蓝军间谍。但是在我们的必经之路上有一个Tan军的防空掩体（图二A处），这对我们是个很大的威胁。Hawk提出利用小分队携带的炸药炸掉防空掩体，只要拔掉这颗钉子就好办多了。经过研究，大家同意了这一计划。



图二

按照Hawk的建议，Blade先以迅雷不及掩耳之势肃清了防空掩体附近的守敌，然后在掩体旁强行着陆，Hawk迅速在掩体周围安放炸药，一声巨响过后，掩体和掩体里的敌人都见了上帝。接着按原定计划，Blade消灭了着陆点（图三B处）附近的敌守军，飞机一着陆，Hawk一行马上跳出机舱，在FZ-17的掩护下向东南方向撤退，敌人虽然全力围追堵截，但毕竟不是FZ-17的对手，Hawk的侦察小分队安全撤出了本地区。



图三

“好，现在该去找那个蓝军间谍了。”一路上几乎没遇到什么抵抗，可就在离预定目标不远的地方，一股强风把我们吹离了原定航线。“怎么回事？”“这里一定有个强风源。”经过仔细搜索，我们终于找到了风源——一个巨大的电风筒。把电风筒的电源关掉后，我们终于得以通过，但几个Tan军火箭兵又上来挡道，只好把他们收拾掉（利用电风筒发胶可以轻易解决这几个火箭兵）。几

经周折我们终于到达了预定目标（图三C处），那个蓝军间谍果然在这里，起先这家伙还想逃，Farley的一梭子子弹让他安分了不少。间谍提供的情报令我们大吃一惊：Tan国独裁者Plastro Tan将军计划乘我国总统前往边境视察之机，派遣特种部队袭击总统车队，绑架我国总统。Blade将情报上报后，司令部的Grimm上校命令我们立即找到这一地区的传送门，利用它前往北部边境紧急增援总统卫队。接到命令后我们马上行动，迅速消灭水库闸门（图三D处。其实就是澡盆的放水开关）附近的敌人，打开了水库闸门。水位下降后传送门露出了水面，Blade用火箭轰开剩余的障碍物，“嗖！”的一声，我们被传送出去了（本关必须保证侦察小队的安全）。

二、空军一号

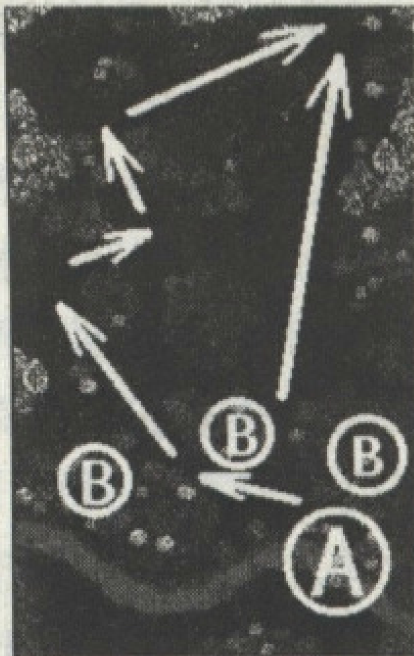
4月26日，多云

凌晨，6点17分

行动代号：Foothill



虽然传送门使航线缩短了不少，但当我们到达F谷地时还是晚了一步，Tan的伞兵部队已经击溃了总统卫队，并炸断了这一地区唯一的桥梁（图四A处），后备部队上不来，看来我们只好孤军作战了。Blade先消灭了南岸的几个Tan军，正打算前往北岸，空中忽然出现几只巨大的飞虫向我们袭来，更令人奇怪的是这些飞虫身上居然安装有重型机炮！如果我没猜错的话，这一定是Dr.Grey博士的“杰作”，这个阴魂不散的家伙，下回让我逮到一定让他好看！现在只能先把火发到眼前的敌人头上了。不过说归说，要对付这些装备精良的敌人还真不是件简单的事——高射炮、火箭兵数量都很多，吉普车和坦克也没闲着，炮弹、导弹一古脑儿向我们招呼过来，幸亏Blade技术精湛，战场上的装甲板也不少，边打边修，飞机的损伤还不算太大。在这种情况下，我和Farley也就不吝惜弹药了，可以说只要是会动的东西全都是我们的射击目标。就这么跟敌人抗了两个小时，战场上的枪声逐渐稀落，看来大部分敌人已经被歼灭。不过，说不准什么时候敌人的增援部队就会赶到，光凭我们的话，消灭小股敌人还可以，对付大部队是不行的，唯一的办法就是尽快把桥修复，让后续部队跟上来。但是连架桥的材料都没有，修复岂不是一句空话？这时飞机正好从树林上方飞过，地面的一件东西引起了大家的注意——树干！我们三人几乎是同时喊了出来，把树干拖到断桥上，只要车辆能过去就行了。说干就干，三根树干（位于图四B处。将树击倒后再用火箭将其打断即可得到树干）很快被放到了断桥上，第一辆坦克开了上去，好，成功了！后续部队源源不断地通过大桥。但是，敌人的增援部队很快就出现了，我军的主要任务是营救总统，不想和他们浪费太多时间，上级指示我们，尽快为地面部队扫清前进道路（注意雷达显示，只要将雷达上有闪动黄框标明的目标摧毁，车队就可以前进）。不过既然有了前一次的战斗经验，这次战斗就简单得多了。在地面部队的配合下，敌人的防线很快就被撕开了一个口子，我军且战且走，终于在正午之前全部通过了F谷地。（必须保证至少有一辆吉普车安全到达地图东北角的出口。地面部队可能沿着地图中指出的两条路线之一前进。）

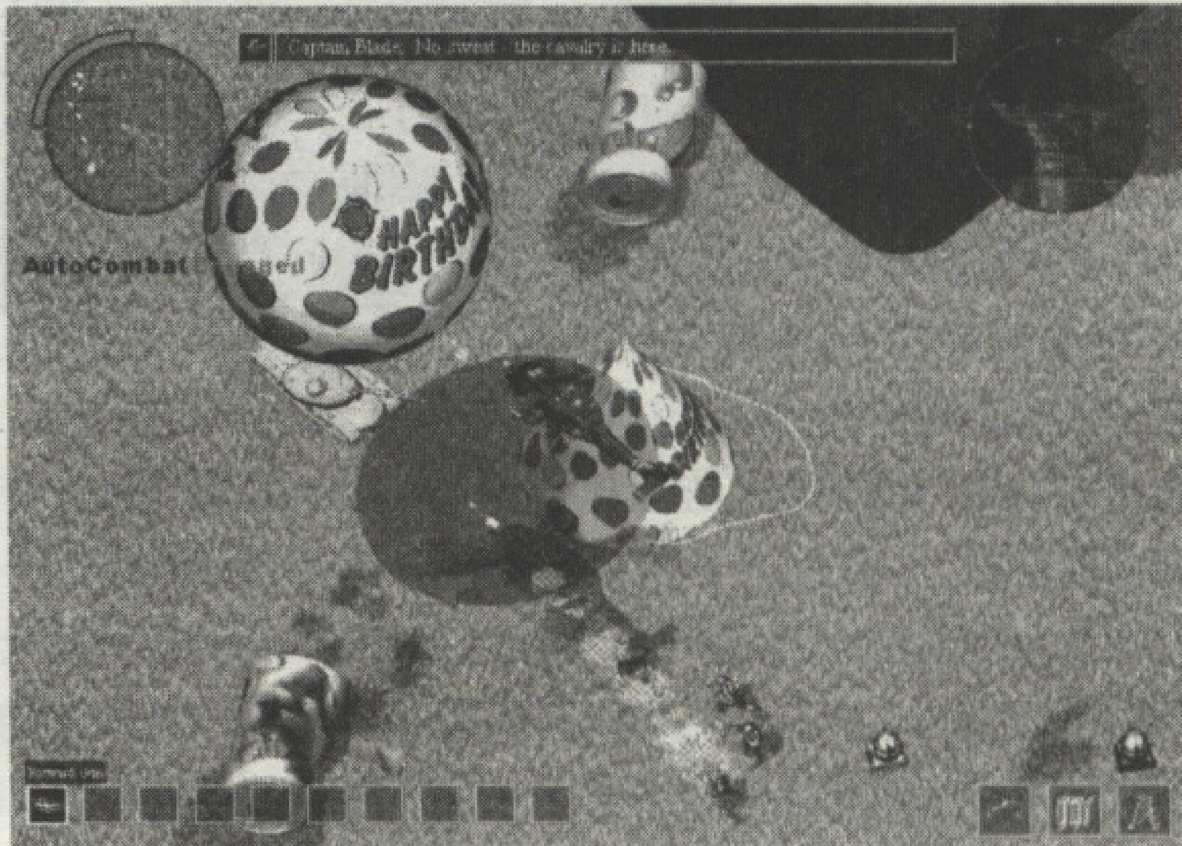


图四

下午，14点22分

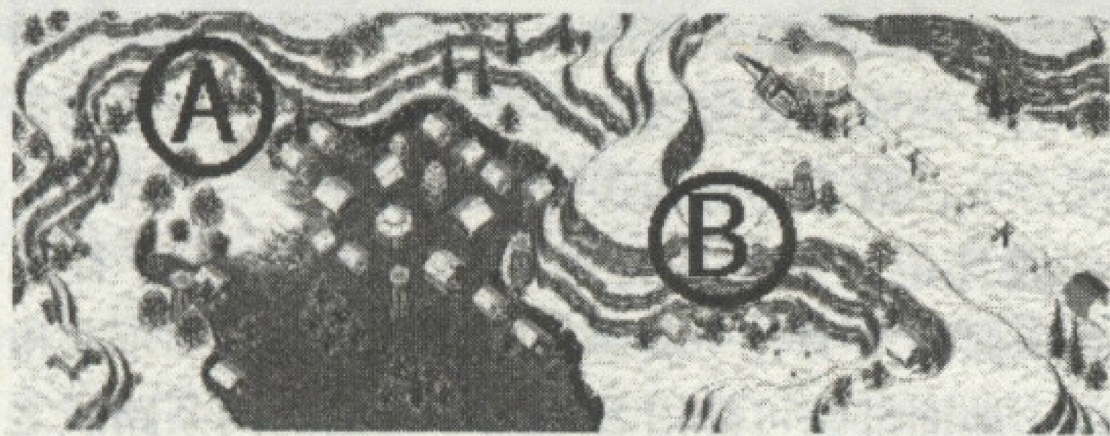
行动代号：Polymer Village

经侦察，总统正被扣押在靠近边境的一个小村子里，这个小村已经被Tan军改造成了兵营。出于营救行动的需要，我们用H2型攻击直升机DL-27号代替了装甲厚度和火力都略嫌不足的FZ-17号。与我们一同



登机的还有三名突击队员，我们要把他们运送到村子附近的着陆点，等他们把总统救出来后，再把他们安全地带到后方基地去。

DL-27沿着山脊向西北方向前进，山脊上有不少Tan军哨兵，但他们几乎还没明白过来就已经见上帝去了。“敌人的防守怎么那么差？”“别忙，说不定他们都在着陆点等着我们呢！”很快我们就找到了预定着陆点，不出Blade所料，着陆点附近的大批守军正严阵以待，看来一场恶战在所难免。战斗几乎是突然开始的，敌人的自动步枪和肩扛式地对空导弹形成一个火力网，空中硝烟弥漫，我看不见敌人，但是能听到子弹和弹片打在飞机装甲板上的声音。DL-27冒着弹雨接近着陆点并开始下降，蜂巢火箭不停地从我的两侧飞过，然后在敌群中爆炸，变成一团火云。后舱的Blade正用辅助机枪向地面的Tan军作驱散射击，敌人的子弹打在他周围的机壳上溅出大朵的火花。我从副驾驶的窗户钻出去，拍下了这个宝贵的镜头。飞机尚未停稳，突击队员们就从直升飞机上一跃而下，迅速包围了一幢房子，我们则再度起飞肃清周围的敌人。不久，突击队员掩护着穿军装的总统先生回到了着陆点。“欢迎您，总统阁下。”“谢谢，小伙子



图五

们！你们是好样的！”“Farley，马上起飞！”我们迅速爬升，甩掉了追击的敌人，这时无线电响了：“DL-27，DL-27，我是鹰巢，情况如何，请回答！”Blade抓起无线电话筒：“鹰巢，鹰巢，我是DL-27，现在这里是空军一号！”无线电里立时传来一阵热烈的欢呼声。按照司令部指示，我们在出发点附近降落，突击队员掩护总统先生撤出了这一地区。几乎是同时，我军的地面部队开进了这一地区，我们马上起飞折回村子，准备协助地面部队清剿残敌。这时我忽然发现右侧的山脊（图五B点）有些异样，Blade也发觉了，几枚火箭打过去，“山脊”轰然倒塌，原来是被雪掩埋的山口，Farley驾驶DL-27从山口飞进去，令人惊讶的是这里竟然有一个Tan军营地！把这里的敌人消灭干净后，地面部队已经占领了村子，Grimm上校正准备下达新命令，无线电通讯里居然插进了Tan的声音，原来他趁我们全力营救总统的时候，派间谍窃取了H系列直升机的图纸！这条毒蛇！（任务中必须保证总统的人身安全，并且至少有一名突击队员活着）

三、制空权

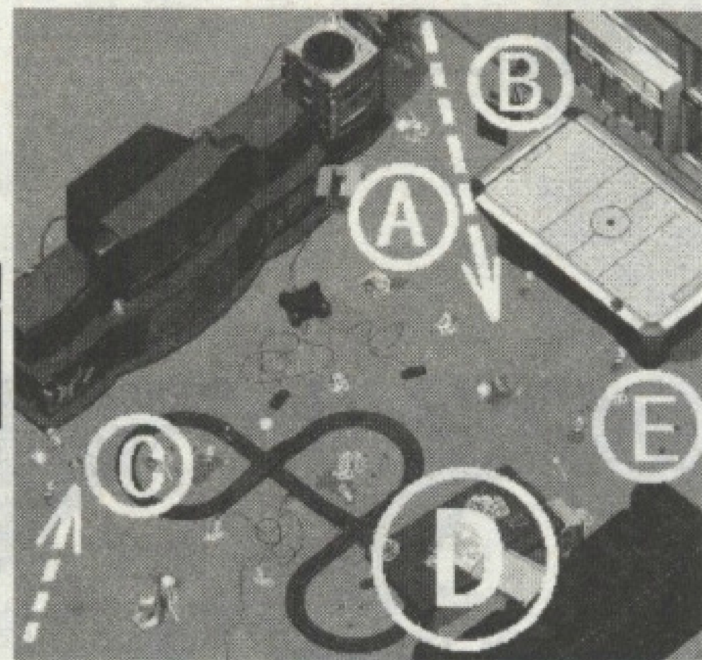
4月27日，阴

上午，11点08分

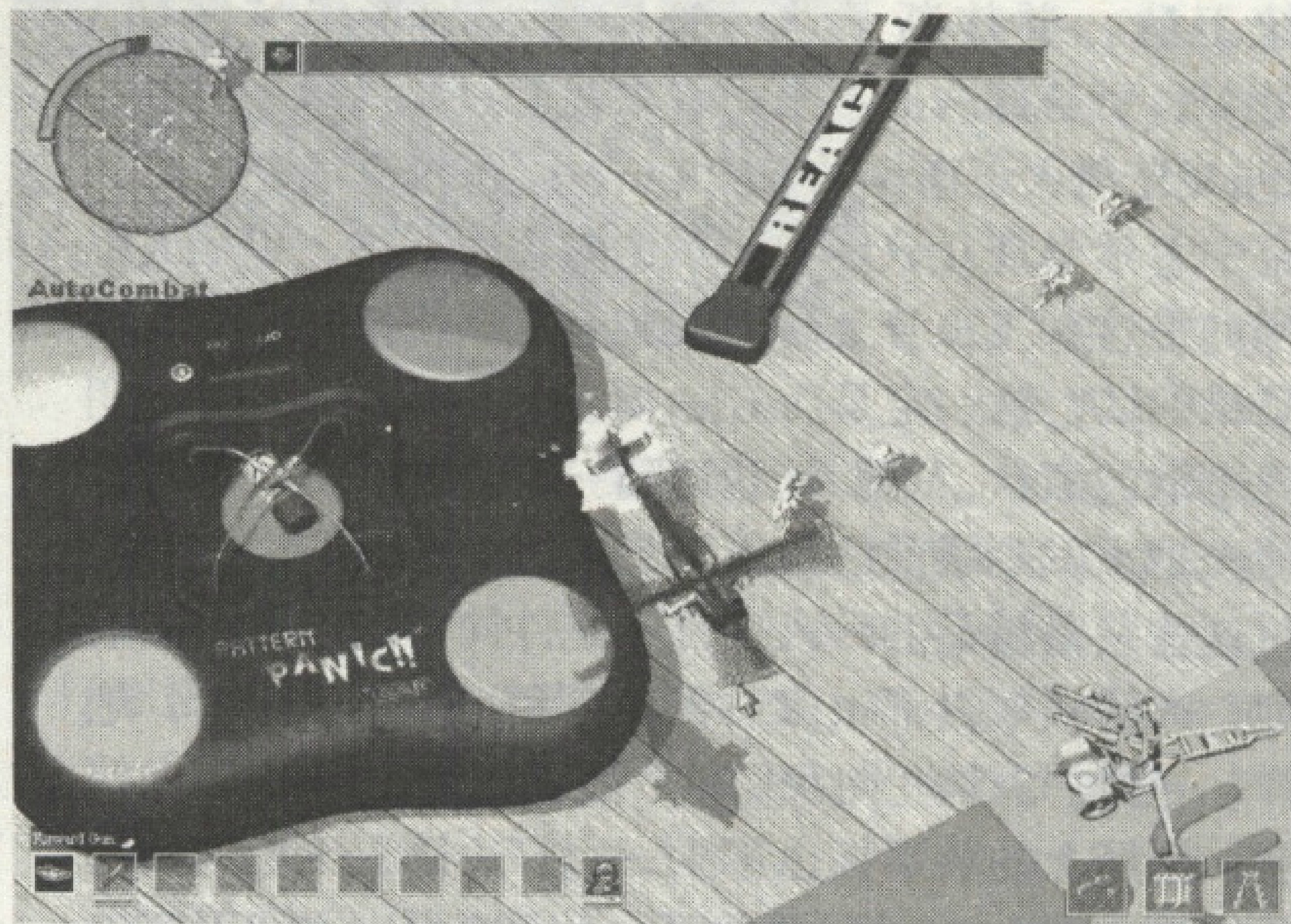
行动代号：Livingroom

Hawk的侦察队在Livingroom地区遭到敌人优势兵力的攻击，损失惨重。上级指示我们，迅速前往Livingroom地区，掩护侦察小分队撤离，然后抓获那个窃取我军事机密的间谍。

当我们赶到Livingroom地区时，Hawk的小分队已经快支持不住了。我们立即着陆，Hawk登机后说的第一句话就是：“小心，他们有空中力量！”“什么？”“小心，是气球！”后面这句是Farley说的。我们转身一看，天哪，一只硕大无比的气球下面竟挂着一辆Tan军坦克！幸亏Blade眼明手快，操纵机炮一阵扫射，气球终究敌不过子弹，啪的一声破了，坦克从半空中掉下来，摔了个底朝天。但敌人仍不死心，很快又组织起大批“气球军团”，虽然不断有Tan军因为气球破裂而摔到地上，但敌人不但不见减少，反而越来越多。“这样下去可不是办法！”Farley喊道：“先把制造气球的东西给解决掉！”我们向敌群冲去，终于发现了气球的来源——一个巨大的氢气罐（图六A点）。Blade用火箭对着罐体（打那张纸贴住的地方）一顿好揍，终于把贮气罐炸开了一个裂口，

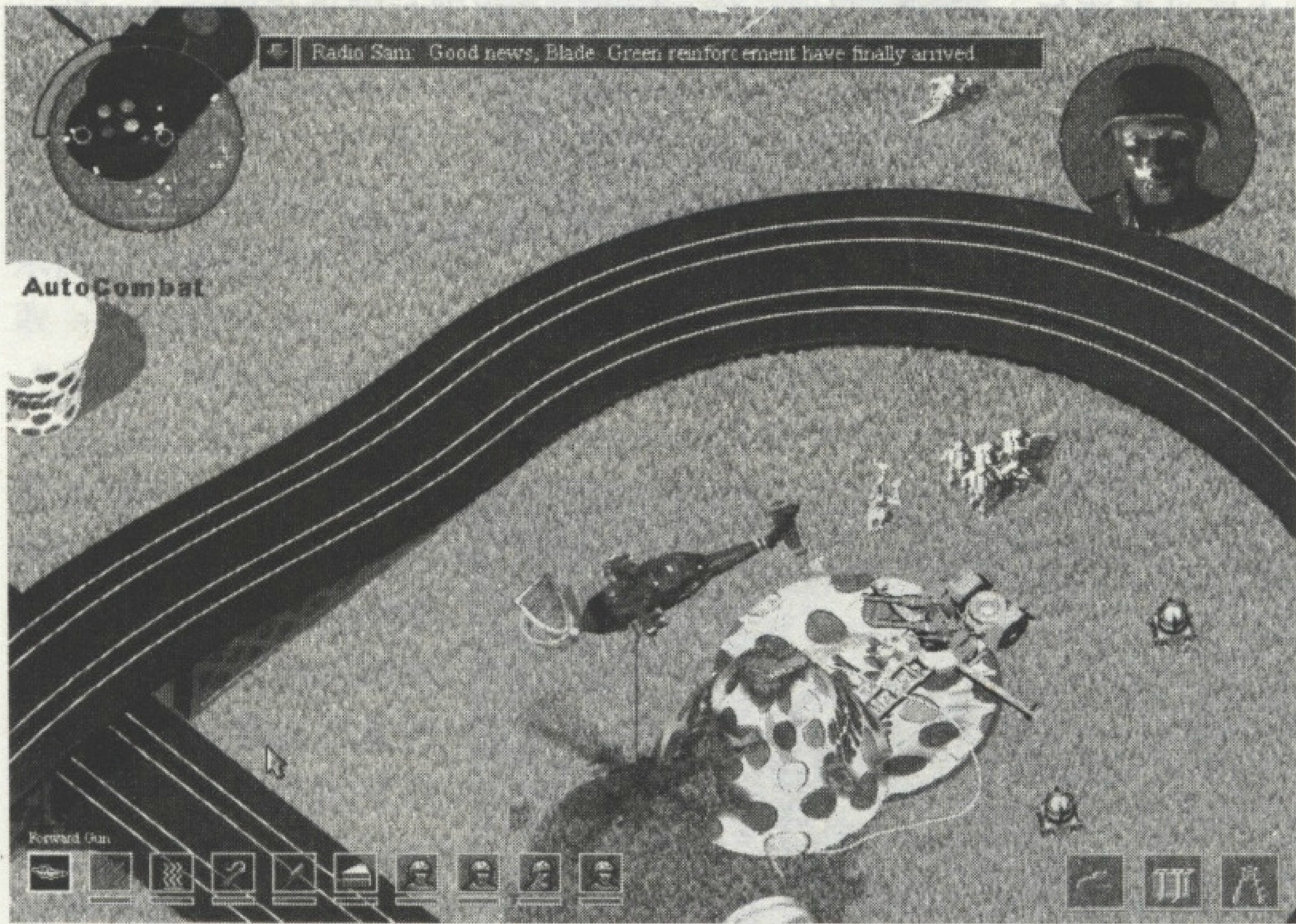


图六



图八

氢气从裂缝处冒出来，嘶嘶作响，可是往下无论火箭再怎么轰，这玩意儿就是没反应！Blade说：“看来我们需要更有力的武器才行。”“说的没错，但上哪找强力武器？”“等一下……那里！”大家顺着Hawk所指的方向看去，原来是一块电热片（位于图六B点）。Farley马上把DL-27靠了上去，但这里附近似乎有个强大的风源，飞机一接近就被吹开了，Blade连忙



用火箭把电源插座击毁，失去了电能，风很快停了下来，我们终于拿到了电热片。Blade把电热片装上飞机，再次接近贮气罐，电热片果然不负众望，只听“轰轰”几声巨响，Tan军的“齐柏林”计划彻底破产了！

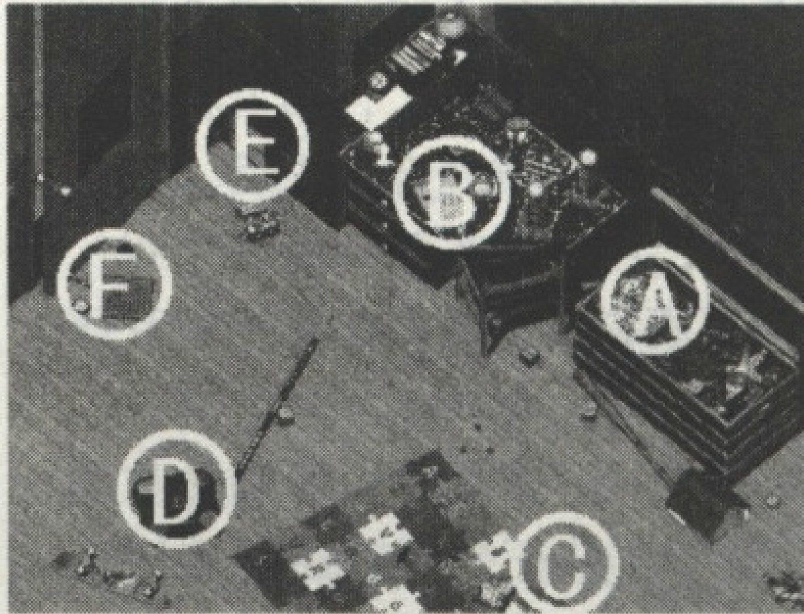
虽然解决了飞艇，但是抓捕间谍的任务还没完成，多亏Hawk已经侦察过这一地区，如果他的情报没错的话，间谍应该是藏在一辆蓝色小轿车里（在图六C处的玩具车赛道上）。我们正打算前去捉拿这家伙，一排头部带火的东西突然向我们打来，Farley连续几个机动动作——躲过：“这是什么怪玩意儿？”“这是Tan军的新式武器，叫V2火柴飞弹。这东西对我们威胁很大，必须消灭它！”在Hawk的指点下我们找到了飞弹阵地（图六D处），这里防守严密，我们费了好大劲才把四个飞弹发射架全部摧毁，但是飞机的损伤也不小，多亏刚才引爆贮气罐时找到了一些装甲板，很快我们又能投入战斗了。没有飞弹的干扰，我们冒着弹雨朝着轿车直冲过去，爪钩“啪”的一下钩住了车顶，我们马上掉头，敌人只好干瞪眼，哈哈！我们把轿车带回东南的着陆点（图六E点），司令部派来一辆吉普车把间谍接走了。为了保证这辆吉普车的安全，上级要求我们尽快将这一地区所有的敌军坦克和半履带车摧毁。但是这时敌人已经调来了大批部队，地面坦克、半履带车一大堆，空中还有直升机和飞蝇、黄蜂等生物部队，简直就是倾巢出动。我们好不容易才击毁几辆坦克，Farley忽然喊道：“Ti，看看爪钩是怎么回事！”“爪钩挂着一堆食品，收不回来！”“把食品扔掉！”“是！”食品落地四散（弹子台右侧有一块蛋糕，用火箭打它可以得到食物），这时令我惊讶的一幕发生了——生物部队象着了魔似的扑向食品堆，Blade也觉得很奇怪：“咦？敌人火力减弱了？！”机不可失，我军马上由防御转为全力进攻，我们在地面部队的配合下迅速摧毁了剩余的敌军车辆，圆满完成了上级布置的任务。

下午，15点53分

行动代号：Playroom

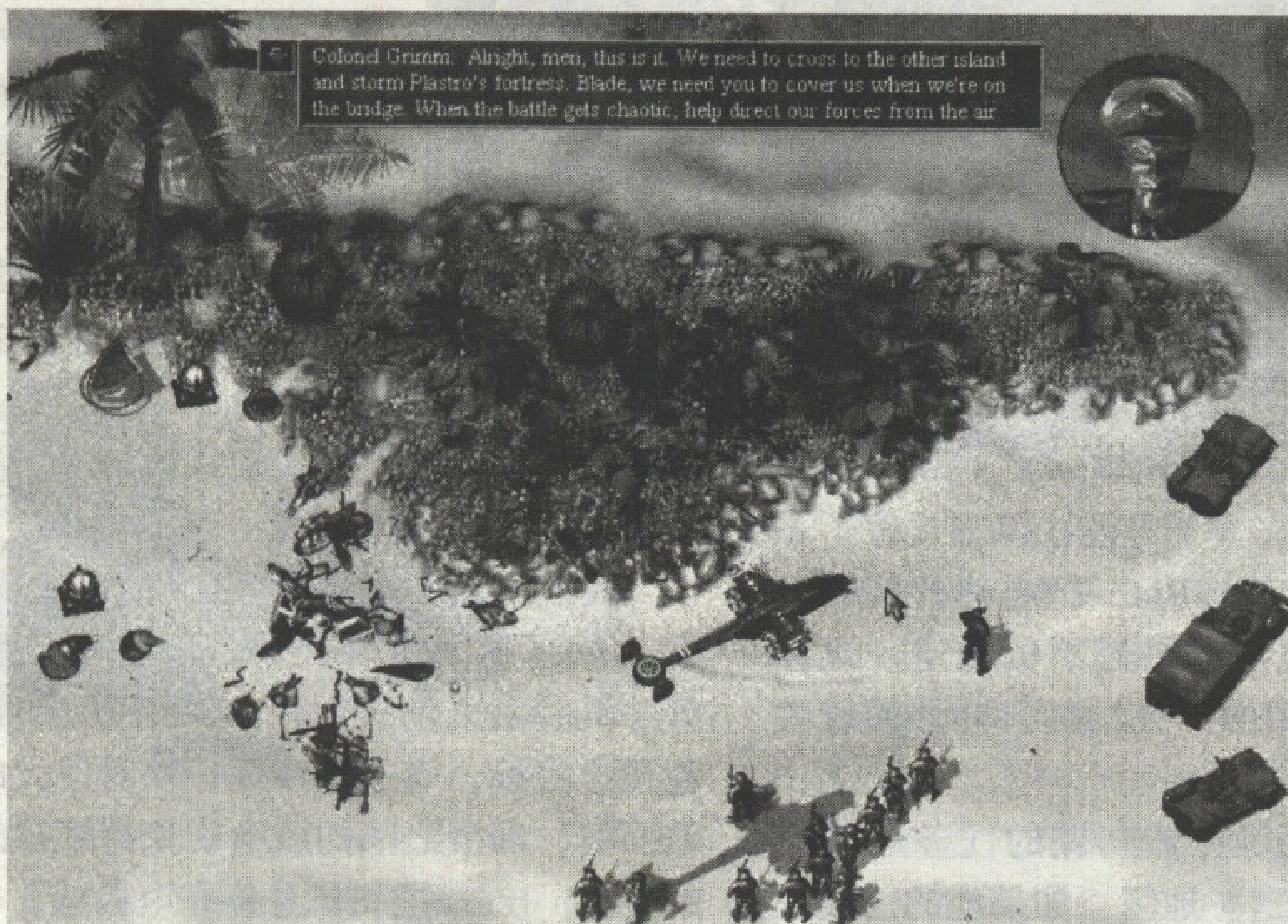
根据那名间谍的口供，Tan正准备秘密研制一种威力巨大的新式武器，但是关于这种秘密武器的情报在一名Grey间谍身上，这名间谍现在正潜伏在Playroom地区。Hawk的侦察分队已经进入该地区，我们的任务就是协助他们找到这名间谍。

我们刚到Playroom地区，侦察分队就已经和Tan军交上火了，我们马上前往出事地点增援（图七A处）。将敌人消灭后，DL-27载着侦察分队向西北前往预定目标，飞了没多远，一对巨大的电极出现在我们面前，两极之间的放电现象持续很久才有一次短暂的停顿。Blade把飞机悬停在电极前，一秒、两秒、三秒……一分钟、两分钟……电流停了！几乎同时，Blade推动了操纵杆，DL-27象离弦的箭般冲了过去，就在机尾完全通过电极的一刹那，放电恢复了，真是好险！机上所有人无不一身冷汗。经过电极后，我们到达了Desktop高原（图七B点处），这里有Tan军重兵防守，我们费了好大劲才把这些家伙解决掉，然后就是侦察队的事了。很快Hawk就和那名Grey军间谍接上了头，我们从间谍口中得知：秘密武器由三种化学物质组成，只要将它



图七

们放到降落点附近的烧杯里混合起来，秘密武器就完成了。按照间谍提供的情报，我们在降落点附近找到了第一种化学物质（有红色标记的白色立方体瓶子）。第二种化学物质在南部的一个Tan军哨所内，为了保证它的安全，大家采纳了Hawk的建议，迅速消灭了南部着陆点（图七C处）附近的敌人。着陆后，Hawk穿上Grey军的军装，伪装成Grey士兵接近哨所，剩下的事就不用我多说了，哨卡里的敌人还没弄清怎么回事就去见了上帝，我们顺利得到了第二种化学物质（蓝色的圆锥型瓶子）。第三种化学物质在西南方向的一个音乐玩具上（图七D处），这里的敌人不算厉害，倒是这音乐玩具让我们大为头疼。所谓“三个臭皮匠，顶个诸葛亮”，我们琢磨半天后总算发现了其中的奥秘：原来这个音乐玩具能发出四种不同的音调，每种音调对应一个会发光的按钮，当玩具演奏一段音乐后，我们必须向相应的按钮射击，使其发出的音调与刚才它所演奏的相一致，音乐的长度从一个音符到六个音符逐渐延长，只有全部通过才能得到第三种化学物质，只要有一次射击的按钮不对，它便会重新启动。明白道理就简单得多了，何况我们的枪法也不赖，几下就把音乐玩具打开了，第三种化学物质顺利到手。把这三种化学物质混合起来后，我们得到了“塑胶火山炸药”，可是这东西有什么用呢？Hawk决定把它带回去给军事科学院的科学家们研究研究。



一架H3型飞机把Hawk一行接走后，我们又收到司令部指示：一个Tan军的车队正要经过这一地区，车队运送的是Tan的新型武器，我们必须摧毁它们。但是我们刚干掉第一辆卡车就发觉不对——从毁坏的卡车里跑出来的竟然是巨大的飞虫！紧接着，还没有受到攻击的卡车也纷纷打开货舱，大量的飞虫涌了出来，原来这就是Tan的新式武器！这时司令部命令我们迅速从传送门（图七E点）撤出，但是飞虫铺天盖地，我们简直无法看清方向，好不容易总算通过了传送门，飞机也受了重伤。幸亏这里离Base岛军事基地不算太远，只要能撑到那里就行了。不过，前面来的似乎不象是友军……（任务中如果化学物品受损、侦察队的伤亡太大或者Hawk阵亡的话，就会失败。另外在图七F点有一个11×11的围棋棋盘，只要把棋盘旁边那枚有字的棋子抓起来，就会出现一架Tan军的H2直升机与你对弈。落子时，选那枚棋子为武器，瞄准要落子的地方开火即可。规则与围棋规则完全一致，有兴趣的玩家可以试试。只是有一点：“围棋”什么时候变成“危机”了？）

四、与狼共舞

4月28日，晴

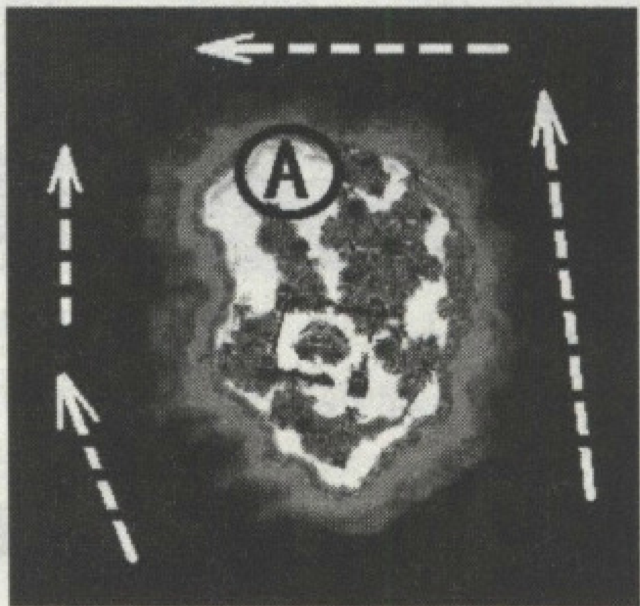
上午，8点30分

行动代号：Tropical Citadel

昨天DL-27被击落后，Blade、Farley和我在海里漂了四个多小时才被Base岛军事基地的搜索队救起。本以为能好好休息一下，结果一大早就被警报吵醒了，我急匆匆地来到机库，“怎么回事？”我问Blade。“我们被包围了，附近有大批‘灰狼’潜艇和生物部队，他们大概是想把我们消灭在这里。”“那现在打算怎样？”“上级要我们马上突围。西北方向有我军的两艘驱逐舰，我们得把部队运到那里去。”

装上声纳浮标和深水炸弹后，我们的新伙伴——SC-07号H3型反潜直升机载着我们向西北方向飞去。Blade把声纳浮标投放到小岛附近的深水航道上，这里是潜艇的必经之路，只要潜艇经过，声纳就会有显示。最后一个浮标刚落水，敌人的潜艇和生物部队就出现了，幸亏有声纳的帮助，我们得以确定敌潜艇的准确位置。深水炸弹一投一个准，敌潜艇虽然也发射导弹还击，但终究不是我们的对手，几艘潜艇很快就被解决干净。这时无线电里传来Hawk的声音：“Blade，我们的部队冲出去了，赶快把他们送到驱逐舰上去！”我们马上掉头赶往着陆点（图八A点），然而在着陆点只有一名负伤的我军士兵。“这是怎么回事？只有你一个人吗？”“不，我们一共三个人。

路上遭到了敌人强大火力的阻击，他们俩……已经牺牲了！”把这位伤员运送到驱逐舰后我们马上折回，经过仔细搜索后，果然发现有几只火蚁埋伏在基地外的草丛里，SC-07的机枪怒吼了！收拾掉这几只火蚁后我们又运走了一批突围人员，但是敌人的生物部队越来越多，我们不免顾此失彼，转眼间又有不少同志伤亡。“可恶！Ti，看看机舱里还有什么东西，尽量精简装备，争取一次多运些人。”



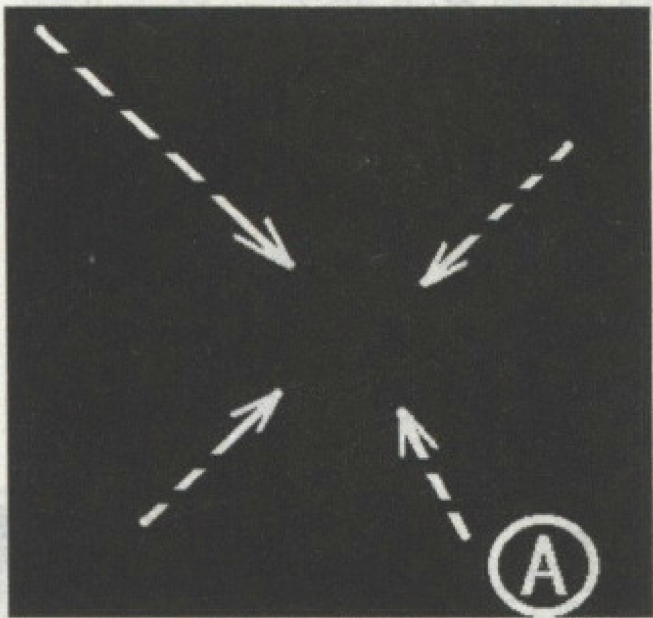
图八

“是！”我找来找去，只有一堆食品暂时派不上用场（在小岛东北方有一块蛋糕），Blade分不开身，我就自作主张把这些食品给推了下去，没想到大批生物部队随即围住那堆食品打转，上回也是这样，难道它们是被食物的香味引来的？我不敢确定。但是攻击我们的生物部队的数量的确少了很多，况且机舱空间加大，我们又加快了运送速度，一批又一批的友军被更迅速地运到驱逐舰上。不久，最后一批突围人员终于登上SC-07，Hawk也上来了：“干的好，Blade！我们赶快撤离！”驱逐舰立即起航，两个小时后，我已经看不见Base岛了。

下午，13点48分

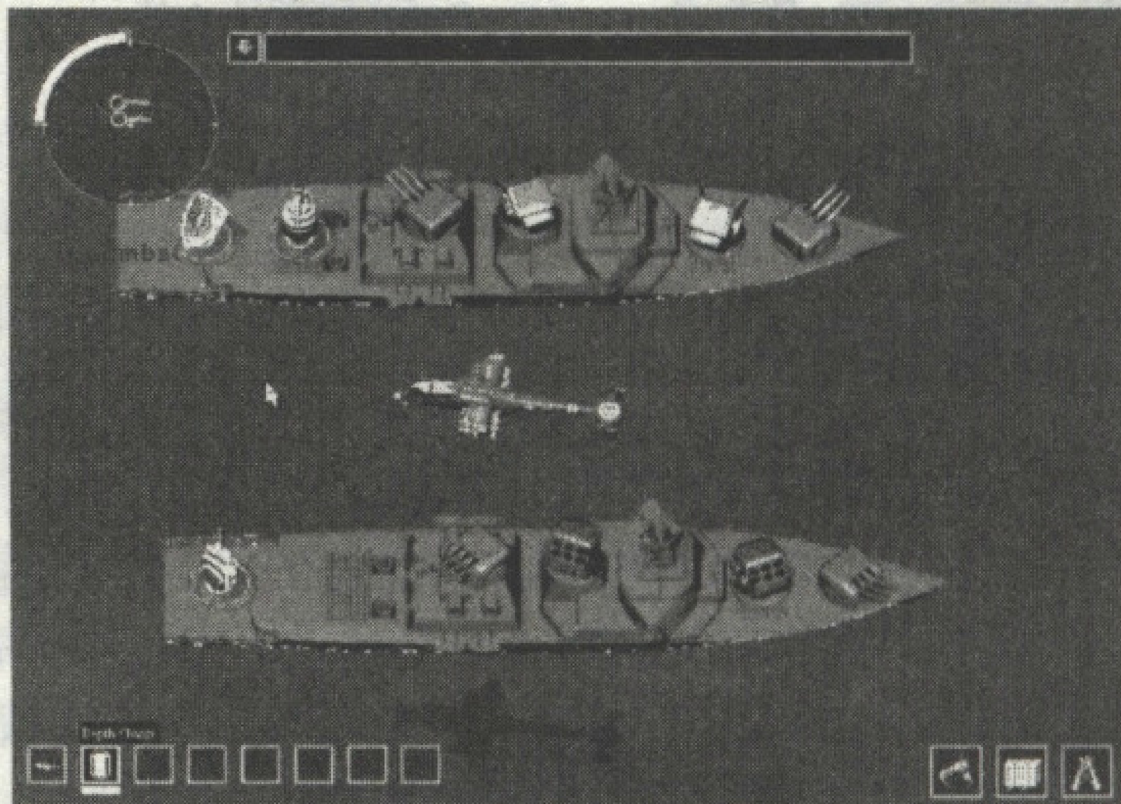
行动代号：Lost At Sea

按原计划，我们这个驱逐舰编队应该在后天凌晨左右到达目的地，但就在几分钟前，侦察机报告说在附近海域发现了Grey军的潜艇，看来这些家伙是冲着我们来的，见鬼！不过有了今早的经验，对付潜艇应该没有什么问题。



图九

在发动机的轰鸣声中，SC-07离开了舰尾的直升机平台，Blade驾机绕着驱逐舰飞了一圈，把声纳浮标投到海里，不久，声纳有了反应——“潜艇来了！”“别忙，看我的。”SC-07飞临目标上空投下深水炸弹，随着几声巨响，海面上浮起一片油污，击中了！Blade再接再厉，不一会儿又击伤击沉八艘Grey潜艇，这时无线电突然传来驱逐舰舰长的声音：“Blade，我们遭到敌直升机攻击，急需空中支援！”我们连忙赶回驱逐舰处。果然，两架Tan军的直升机（敌直升机是从西北角过来的）正在生物部队的配合下对驱逐舰发动猛攻，好不容易解决掉这些家伙，声纳系统又发现了敌人潜艇，然而雷达也显示新的敌空中部队正在接近中。“这样下去可不是办法，我们总不能同时两线作战啊！”Blade想了想说：“敌人的潜艇来得既多又快，这里头一定有鬼。”话音刚落，Grimm上校就发来消息：据刚才俘获的敌直升机驾驶员交代，这里附近的水下有一个与敌基地相连的传送门，敌军潜艇就是通过那里传送过来的。上校指示我们，尽快找到那个传送门，然后利用深水炸弹把它从水下炸出来。但传送门在哪？谁也不清楚。幸亏SC-07的巡航速度很快，深水炸弹也不少，我们决定采用地毯式轰炸。深水炸弹丢了一枚又一枚，所谓“命运



眷顾有志者”，“皇天不负有心人”，我们一通乱炸，居然还真的把传送门给找着了（图九A处），驱逐舰编队立即驶入传送门。前面就是目的地——Angling岛！（行动中必须保证两艘驱逐舰的安全。最简单的过关方法是：一开始就用深水炸弹把传送门炸出来，这样可以立即过关。）

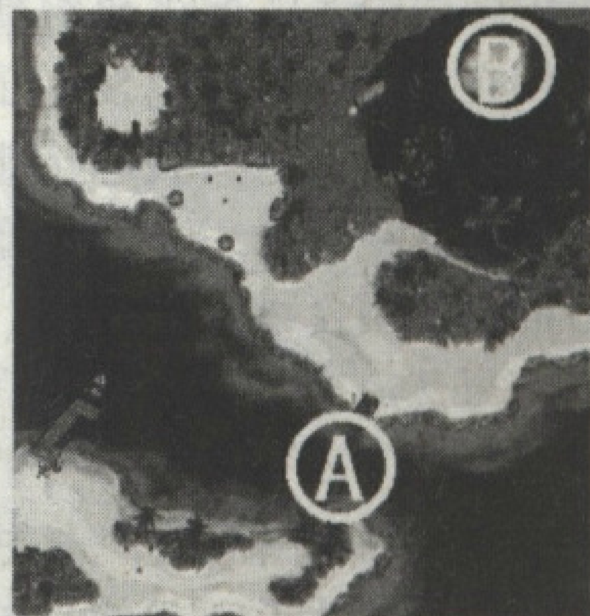
五、庞培的末日

4月29日，多云

下午，14点31分

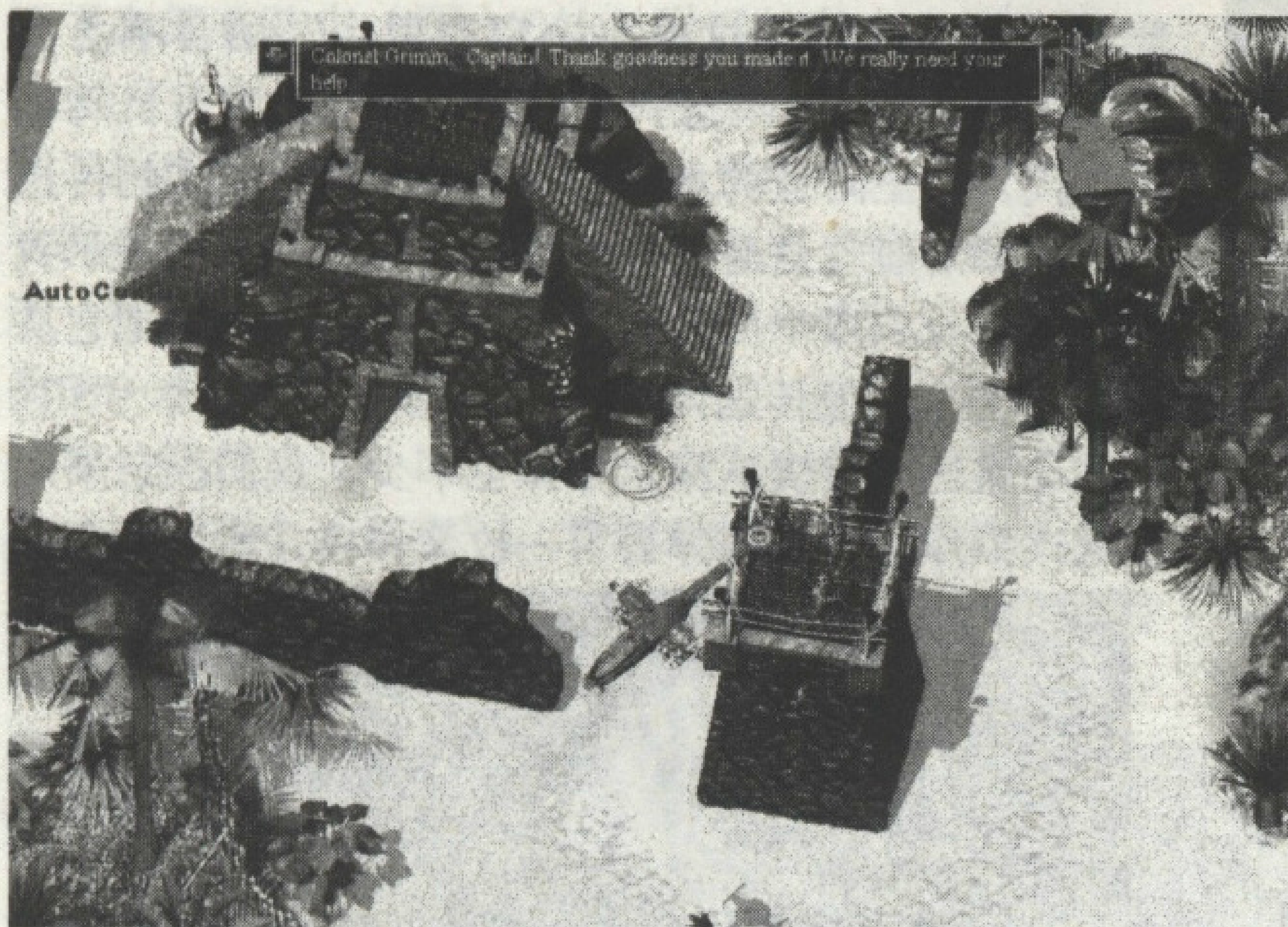
行动代号：Volcano Fortress

有了传送门的帮助，我们的航线一下子缩短了近200海里，因此我们得以比原计划提前半天到达Angling岛。这个本属于我国国土的美丽小岛已经被Tan改造成了他的秘密基地，今天我们就要让Tan为他的所作所为付出代价！地图



图十

显示，在Angling岛以南有一座较小的岛屿，这个小岛上不仅有港口，还有桥梁与Angling岛相连，如果能抢占这个小岛，不仅可以切断敌人的退路，还可以以此为滩头阵地进攻Angling岛。作为本次战役唯一的空中力量，Blade义不容辞地接受了清扫小岛守敌的任务。



在SC-07强大的火力压制下，小岛上的几个小兵被打得落花流水，防空机炮也发挥不了多大的作用，只有火箭兵的地对空导弹吆喝了几下，但其笨拙的制导系统对高速机动的H3型来说简直不值一哂。不到十分钟，小岛上已经干干净净，我们的驱逐舰顺利靠港，舰上搭载的海军陆战队士兵迅速抢占滩头阵地，Hawk还带来上回我们找到的“塑胶火山炸药”，原来这玩意儿能引起火山爆发，哈哈，这回Tan可有的瞧了！15点整，Grimm上校一声令下：总攻开始！陆战队士兵在Hawk的带领下冲过跨海大桥（图十A点），向敌人发起了猛攻，Tan军仗着生物部队的火力优势继续负隅顽抗。Blade正忙着对付敌人的直升机和生物部队，忽然一队自爆人穿过两军战线，径直向大桥扑去。“不好，他们要炸桥！”“休想！”Blade瞄准排头的自爆人就是一阵扫射，只听轰轰几声，自爆人尽数毙命，大桥安然无恙。但是来自地面和空中的火力越来越密集，天空中弹雨纷飞，两名机组成员已经中弹负伤倒在舱内，引擎也发生了故障，情况真是非常危急。这时我忽然想起上两回敌人生物部队被食物引开的情景：“对了，看看能不能用食物引开它们！”Blade一试之下，果然有效：“好极了，咱们再去多找些食品！”不久，大部分的生物部队都被引到了食品堆的周围，失去空中掩护的Tan军立时阵脚大乱。很快，外围敌人大部分被歼，剩下的只能龟缩在火山堡垒内，妄图凭借工事顽抗到底。这时上校发来命令——彻底消灭残敌！“就让Tan尝尝地狱之火的味道吧！”Blade娴熟地驾驶SC-07来到火山口上方（图十B点），我们二话没说就把塑胶火山炸药推了下去，原本安静的岩浆顿时躁动起来，大地也开始猛烈震动，只听轰隆一声巨响——火山爆发了！（行动中除应保证大桥安全外，还必须保护Hawk。本关也有捷径：等Hawk拿出“塑胶火山炸药”后，立即把它装上飞机，强行冲到火山口，使用它令火山爆发。）

尾声

就在岩浆即将吞没整个堡垒的时候，一辆Tan军的吉普车冲破我军防线逃离了战场，假如我没看错的话，车上的人正是Tan和Dr.Grey。Tan绝不会那么容易善罢甘休的，有朝一日，他还会卷土重来。

“那么，就让他们来吧！”这就是Blade的回答。

后记

5月1日，我在营救总统的行动中拍下的那张照片以《骑在“DL-27”头上的人》为标题刊登在《绿塑料新闻》上。一个月后，它赢得了PPP(Plastic Press Photo)大奖。

谨以此照片献给在第四次卫国战争中奋力抗敌、血洒沙场的将士们。

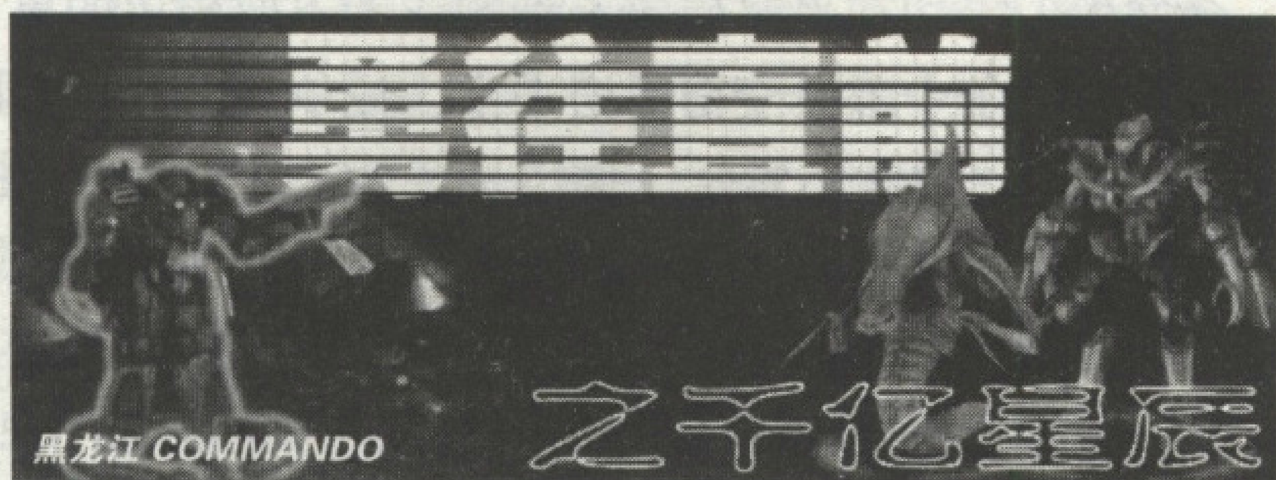
（作者按：美国英语的“Sarge”是一个军衔——海军陆战队中士，而并非名字；另外，新闻记者属于非战斗员，事实上，平民身份的战地新闻记者是不应该参与战斗的，作者只是为了行文方便而作了一些改动。在此特向为本文提供宝贵意见的朋友表示衷心的感谢！）

总评 82

制作	3DO	类型	即时战略
发行	3DO	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





我的头顶是一片漆黑的天穹，无数的星星在漆黑的夜空中闪烁着若隐若无的光辉，看上去是如此朦胧，他们连成一片，似乎是作为整体，而不是作为个体的存在出现在我们的面前。

无论什么时代，星空永远是大自然最迷人和最令人敬畏的景象。也许整个宇宙的智慧生物——除了在外银河系某些星球上生长的地底生物和那些无聊的Zerg们——都把仰望星空作为一种心灵的娱乐吧，至少在我们这个部队里很多人是这样认为的。

据说在几百个世纪之前，我们的古老祖先们就喜欢这样仰望着天空，当年的星星对他们来说，幻想意义远远大于实际价值，也许这就是他们写出无数不疼不痒的诗歌的原因。但在现在的我们看来，一颗星星可能代表着资源，财富，殖民……当然还有战斗。在军事委员会的眼里，一颗星辰或许不过是整个战役中军队进攻或撤退时所登陆的一个转折点。可是在我们的眼里，任何一颗星星都可能会成为军团A4运输队所属运输船的下一个登陆目标，而我们，将冲出船门踏在它的皮肤上应付各种情况，我永远无法想象我们会在下一个行星地表上遭遇什么——不管它现在看起来有多么美丽多么迷人。

但我不在乎，我不去想那些，一个战士如果成天沉迷于死亡之中，那么他的心灵就会很快垮掉，变疯，或者成为嗜血狂魔。避免落到这种下场的诀窍就在于坦然面对。我保证，杀人并不是一件很严肃的事情，当杀人成为了你的工作，最好的态度就是坦然接受，然后习惯它。其实在我眼里，杀死一个生物，和组装完工一辆坦克是一样的事情，这两种事情都没什么值得大惊小怪的。

何况我们杀死的还并不能全算是人——有时候我甚至怀疑他们算不算智能生物。在军队中普遍流传着一种看法，如果一个人在杀那种浑身硬壳的东西的时候也要心存负罪，那么他就不如自杀算了。

Ardth星球上经常弥漫着大雾，现在雾气就慢慢的从山脚后面升起，我目视白色的雾状气体如同一面不停变幻形态的墙压迫过来如同极密度纤维一样笼罩在我的身旁。我视野里的所有东西逐渐开始变得模糊，渐渐的只剩下一个模糊空灵的轮廓，再渐渐的化为深灰色的虚影。我不由得向后靠了靠，这是为了确认我身后的地堡仍然存在，从而证明我并不是存在于虚幻世界中。

天空也是一样，黑色的夜空现在变为奶白，这都是雾的颜色，星辰更是视而不见。我不由得开始想象在星球上空观察这场雾会是什么感觉——大概是极度美丽的吧……朦胧掩盖了所有的真实。

当一件事物朦胧的时候，它很可能就是丑恶的。这我早就知道。比如我当时怀着满身豪情加入Terran联合部队的时候，未来对我来说就是朦胧的。当年的我天真得以为宇宙里有1,000,000颗以上的行星等着我们去解放，而我们要做的只是从运输机中走出来接受当地生物的鲜花和献吻。但是现实只用了2个星球就把我的幻想击得粉碎。我亲眼目睹了军队条件的艰苦，敌人的凶残，还亲眼证实了外界揣测的军队兴奋剂合法化的传闻。两场战斗下来我才明白我们要面对的Zerg族士兵并不是立体电视中描述的又傻又愣的大号低等昆虫，而是凶残狡诈行动迅猛如闪电而且不知恐惧不知疲倦的恐怖生物。而我们手里的机枪在Protess族黑暗圣堂武士的眼里也不过是一根没什么用处的铁棍而已。

我想起我刚入伍的时候，在地堡里见到的那个老兵，当时我，我的同伴DUNNY和他在一起驻守在一个地堡里，在那些无聊的日子里，他时常向我们讲述他的战斗经历。后来我离开了那个基地，再后来听说那个基地被Protess的Zealot们夷为了平地，我不敢想象他的下场是什么，没有经历过的人永远不会知道被Zealot那灼热而散发着幽冷光辉的光剑扎中是什么感觉。

“呼……”一声喘息声在我的身边响起。

我一跃而起，右手抓起机枪提把开始左右缓慢巡视，其实这是徒劳的，在大雾的掩盖下我无法看清任何东西，但是我并没有因此而放弃努力，我用后背紧靠地堡，努力平静思维和呼吸，静静的不作声。与此同时我头盔HUD的右上一个红灯开始闪耀，那是光线感知器的指示。



其实按理来说，我们的基地已经配备了对空导弹塔，这种自带雷达的东西是可以发现任何一种隐型设备的。但是谁知道对方又能发明出什么新东西？我仍然记得我的一个战友是如何被黑暗圣堂杀死的，当时他正在巡逻，突然听到身边有轻微的喘息声，最开始那家伙以为是头盔拾音系统的故障，没当回事情，但是呼吸声却越来越大，他回头，四处张望，但什么都没有，然后，慢慢的，他看到了一双冷酷的眼睛从空气中绽现。

头盔摄象机忠实的记录下了一切，包括他的惊恐和惨叫。那家伙运气很好，他没死，只是两条腿断了。你必须承认，作为一名独身和黑暗圣堂战斗的士兵，得到这种结局实在算是幸运，但是我实在无法保证我也会如此幸运。

"呼……"

我把保险跳开，仔细的巡视四周，接着，我看到一个淡淡的人影从我面前的浓雾里呈现出来。我不禁松了一口气，那是一个Ghost。

"口令。"我接通头盔中的通话系统。

"联邦摄政"耳机里传出一个略带无线电静噪的女孩声音。

我头盔右侧的指示灯从红色变成绿色，我们盔甲中的识别系统已经互相接驳，我放下枪俯身拍了拍地堡的金属层，身体也放松下来。

"你们的长官呢？我要见他。"那个Ghost好象很着急的样子，几步就跳到我的面前，我被她的速度吓了一条，看来特种兵还真就是特种兵。

"基地长官在里面的办公室，B区，顺着这条路向前走然后经过兵营的时候问一下就可以了……"

"你们也别闲着啊，赶快准备准备，敌人马上就要来了……"

在喊过这句又没头没脑有恐怖的话之后，她整个人就消失在黑暗的雾气中。我看着她的背影，心中是一股无可奈何又莫名其妙的感觉。说实话，神经质的家伙我看得不少，今天这个ghost也算是他们之中比较顶尖的人物吧。

她刚才对我们说了敌人就快要到了，恐怕她是个通报员吧，谁知道。其实这种情况我也遇到过无数次了，很多时候都是看着几个家伙在前面跑，后面一片海密密麻麻的冲上来。在战争中什么事情都会发生，一切在平时想象不到的或者不敢想象的事情，在战争中都会变得稀松平常，战争就是这样。

不过，说我不紧张，那也是废话，之所以我没象一个新兵那样哆哆嗦嗦，恐怕是因为我平时一直都在紧张，从来就没有松弛过吧。或许老兵们在别人眼里看上去是一副满不在乎的样子，但是他们的心里绝对时时刻刻都在万分戒备着，我了解，因为我就是这样。

我跳起身来检查了一下枪机，枪身上黑色的显示屏告诉我枪支已经装满子弹，我又扭头看了看右肩上的兴奋剂注射机构，好象也没问题的样子。

"喂，恐怕一会有情况，小心点。"我回头对地堡上面的监视摄像头比画着。

"进来吗？还有两个位子。"

地堡里的兄弟的声音从喇叭里传出来，说真的，我一直没弄清楚地堡的喇叭安放在什么地方。

我微笑着摆摆手，然后挺了一下腰，持枪在地堡周围走来走去，恩，现在紧张感逐渐上升了。

基地内部突然响起了尖锐的警报声，警报声逐渐扩大，所有的警报器全部被开启，我们都笼罩在那种拉到极高又降到极低的恶心声音中，随即所有建筑的照明碘灯接连开放，刹那间整个基地灯火通明。

沉静而悦耳的机器合成声音在头盔中响起，那是千篇一律的调门，一个女声在提醒战斗员戴好装备前往预定岗位。几架运输机在把刚制造出的机器人吊到空中安排位置，两辆攻城坦克缓缓的开过来，停车，把车身两侧的巨大液压钢钉钉入地面。两三个护士跑上来询问我有没有不舒服的地方，我摆摆手拒绝了他们。

两个士兵在我身边挥舞着荧光棒，给运输机指示卸货的位置，我呆在一旁饶有兴趣的看着这一切，几声沉闷的响声过后，地上腾起灰尘，两台机器人被卸到我这个辖区扇面，这些黝黑发亮的家伙明显是刚出厂的，他们右胸护甲板上的指示灯慢慢闪烁从黄变绿。轻微的放气声和高速马达在我身边响起，我清楚的看到机器人的腿部液压气筒排出气体，好象是轻叹一样，它们开始大步来回兜圈子。辅助臂上的机枪和导弹架也上上下下的活动着。

"Commando上尉，我们奉命加固D扇面辖区。"



如果说在过去到现在的几百年中，我们的陆战队员们有什么衡量计量单位的叫法被改变的话，首推的应该就是这个叫“辖区扇面”的东西了。其实原来所说的防御辖区指的是一块长几百米，宽十米左右的范围。但是自从联邦军队在Ardth的基地被虫子的海洋淹没之后，那些军队的科研技术员发现旧含义的“辖区防御范围”实在是不能适应新时代战争的需要，几经周折之后，新的“扇面辖区“指的是一块半径为20米的半圆范围。

“祝你好运。”

我没多说什么，因为我已经开始有点震惊，我不能说在我的士兵生涯中从来没见过这种程度的军事防御调度程度，但我必须承认，这次基地防御的规模即使在任何地方，都可以说是最高等级之一。我不仅又想起了那个ghost，我们到底要面对些什么？

几个士兵从身后的建筑群中跑出来向我敬礼，他们也是被派来增强防御力量的，我简单地点头作为还礼。

基地里一片喧闹，天空中开始出现点点灯光，从飞行速度上来判断，大概是瓦格雷吧，一些新兵们大惊小怪的指着天上喧嚣不已。

地在震动。我感觉到地开始震动，一颤一颤的那种。我把枪抓紧，紧张地向远处眺望。

雾太大，朦朦胧胧的看不清楚，即使是碘灯的光芒也无法穿透这种白色的雾墙，我只是感觉到地在颤动不已，但无法看清任何东西。

喧嚣声停止了，士兵们都紧张地蹲在自己的防御位置上，我无法看清他们脸上的表情，但是从他们的姿势上来判断，他们一定非常紧张。我又移动了一下自己的位置，发现自己的身体也在不知不觉中呆酸了。

基地里一片静寂，除了悠长凄厉的警笛之外再没有其他声音。我把盔甲的外部拾音器声量调高，又把通讯频道检查了一遍。

我看到面前的小石子在地上蹦个不停，跳来跳去的，有的石子打在机器人的脚上，我在自己的脑子里给这种动作加上“叮”的一声。我知道这种现象是Zerg的部队狂奔而来的前兆。

终于出现了一点声音，就是我在立体电视中经常见到的万马奔腾的那种声音。这声音越来越近，越来越近。

我身后的天空猛然一亮，光亮在刹那间撕裂雾气给所有建筑武器抹上了一层橘黄色的浓彩，攻城坦克终于开炮了。

我仍然无法看到敌人，这是因为士兵的单兵雷达有效距离太短，没办法和攻城坦克上那个大家伙相比，因此我们只有再等。

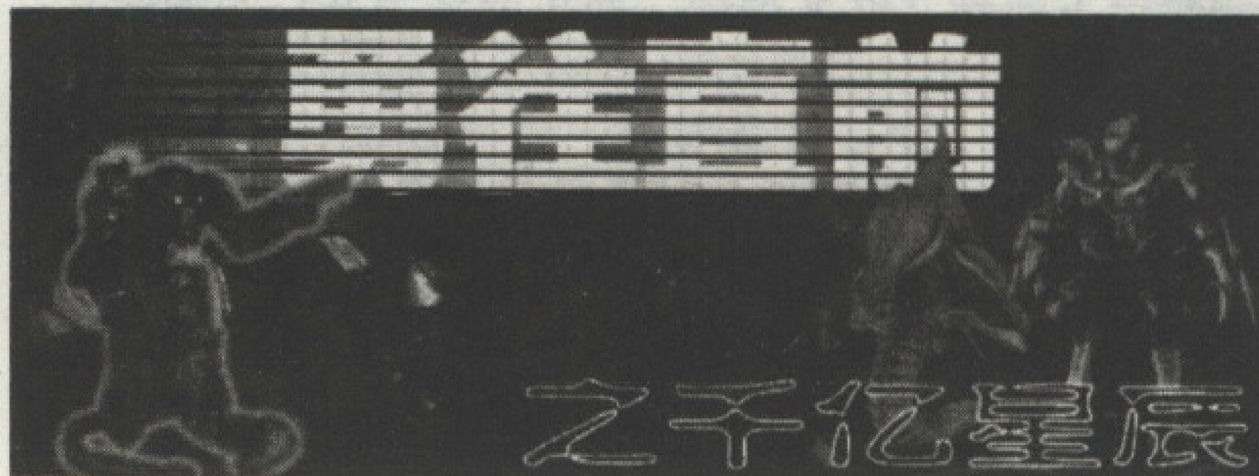
炮声接二连三地响起，到最后几乎演变成无间歇的巨响，我面前突然出现了一面火墙，红色和橙色的火光仿佛是从地下喷出一样，然后我看到从火光里冲出了无数狼狗大小的东西，又是Zergling。

似乎没有犹豫，我把枪平端然后就直接开火。枪口喷出火焰，和无数场战斗一样，地面上溅起无数的灰尘石块，Zergling的身上也出现了无数个小斑痕，它们仍然向前跑动着，但是在一秒钟之后就被子弹阻碍了前进的势头，然后全身扭曲分崩离析露出身后更凶残的绿色眼睛。

我一直在思索应该用什么词形容我面前的这些虫子们，海洋也不能形容他们的数量和壮观吧，记得在作战研究部接受培训的时候教官告诉我们，Zerg的首波进攻兵力通常比对方多4倍。从现在这个情况分析，他似乎还是估计得保守了一点。

我身边的机器人右臂上的重机枪威力令我吃惊，他们的瞄准灵敏度也令我吃惊，他们灵活高速转动着上身，然后就是准确地一个点射。高速马达的尖利声音在一片混乱中清晰可闻。

我的机枪枪口追随着一只Zergling，它灵活地四处躲闪，但是无法避开我的子弹，终于它靠着冲力向前支撑了几步便倒在了地上。我回头看到一个陆战队员正在用机枪对准一只朝他冲上去的Zergling猛烈攻击，另一个队员正从侧面射击那Zergling，Zergling坚硬的甲壳在子弹的高速撞击下迸裂然后四散落地，紧接着就被无数子弹射穿身体。它痛苦的在地上翻滚，发出短促凄惨的声音，那声音令人毛骨悚然……（待续）



补丁铺

大家好！掌柜的我终于从四川回来了，这趟旅行的见闻实在是太多了，让我一生都难以忘怀。首先就是四川真不愧为天府之国，虽说天气有些潮湿，但是天堂般的九寨沟能让人忘记一切。其次就是那里的美食，别看掌柜的我在北京这里吃了这么多年的川菜，却从来没享受过那么正宗的味道。最后就是那里美丽的MM……哇！不能再说了，否则的话编辑部那些“嗷嗷待哺”的兄弟们可都要叫嚣着去四川了，那杂志可就没人管了，呵呵。另外还要告诉大家一个好消息，就是掌柜的我和村雨、Commando、Firefly一起当上了北京电视台互动游戏大挑战BBS（http://luntan.163.com:81/forum/list.php?num=65）的斑猪，我们每周都要讨论游戏界的一个话题，届时欢迎大家来一起胡说八道哟！

下面我们言归正传，一起来看看我们这期补丁铺都有些什么好东东。首先就是现在很多玩家正在玩的一部游戏——《英雄无敌Ⅲ——死亡阴影》的修改器，还有《救世传说》V1.1版的修改器以及《星球大战——原力指挥官》的修改器。闲话少叙，还是让我们一起入铺观瞧吧。

北京　老八

《星际争霸》地图文件转换工具

Starcraft

关于《星际争霸》的东西可能是进铺最多的啦，这部游戏时至今日仍然热度不减，实可称经典之作。在感叹之余，掌柜的仍然希望有更多的经典游戏诞生，这样铺面的“生意”才会更好做。大家都知道，《星际争霸》是不允许玩家将它的地图打印出来的，这对于玩家来说可实在是太……不够意思了。所以掌柜的我在这里特地给大家带来了《星际争霸》地图转为JPG图片的工具，大家可以用ACDSEE来熟悉地图。

使用方法: 直接运行子目录\SCMJPG下的执行文件SETUP.EXE完成安装。接着按照下面的步骤去做即可实现地图的转换：

在游戏目录下找到以SCM或SCX为扩展名的文件，对它们右击；从弹出的菜单中选择“make jpeg”并等待；然后你就可以在这个目录下找到文件名相同，而扩展名为JPG的图形文件了。

《求婚365日Ⅱ》最终存档

这是一款“大富翁”式的模拟恋爱游戏，从画面到游戏性都有可取之处，有了这个存盘文件，便可直接追求隐藏偶像张柏芝了。

使用方法: 将子目录\365FINAL下的文件拷贝到游戏目录中即可。

《UEFA冠军联赛1999/2000》修改器

UEFA Champions League 1999/2000

现在UEFA冠军联赛正如火如荼地进行着，听到曼联被淘汰的消息一定让不少喜爱他的朋友们伤心，在这个游戏里实现大家的冠军梦吧。这里带来的是可以让冠军联赛变成由你完全掌握的比分作弊修改器。

使用方法: 运行游戏，然后执行子目录\INDUE下的执行文件UEFATRN.EXE即可。

《星球大战——原力指挥官》任务补丁

STAR WARS: FORCE COMMANDER

这是星球大战游戏化的最新作品，这里给出的是它所有任务的补丁，想领略此游戏内涵而又苦于重复任务的玩友可以试试。

使用方法: 将子目录\STARF内的所有文件拷贝到游戏所在目录的\Resources\Players下面，然后选择单人游戏，接着你就可以玩所有帝国部队和叛军的任务了。

《星球大战——原力指挥官》修改器

STAR WARS: FORCE COMMANDER

这是《原力指挥官》的修改器，我们中的一部分

玩家对修改器情有独钟，呵呵，本掌柜的铺子服务一向周到，当然会将它弄来，为大家奉上。

使用方法： 直接运行子目录\STAWF下的执行文件STAWFCT.EXE，然后进入游戏。在游戏中按下Alt+Tab键切换至桌面，接着点击面板上的Unlimited Command Points按钮就能获得无限的命令点，点击Unlimited Health To All Units按钮就可以让所有的单位变成无敌。

《守护者之剑Ⅱ》最终存档

作为《守护者之剑》的第二部，游戏在画面方面有了很大的提高，在情节方面也有所改善，而全程中文语音更可以让玩家看出TGL做了不少努力。这里是此游戏的关底存档。

使用方法： 将子目录\SHZ2下的文件拷贝到游戏存盘文件夹中，然后再放入第五片CD，走完最后一段路并打完最后一关魔王即可过关！

《救世传说》V1.1版修改器
NOX

记得前几期本掌柜的曾经摆出过NOX的修改器，时隔数日，不知大家是否已经把它打穿了。有的玩家反映上回的修改器不能用，十有八九是版本问题，现在再给大家摆上它的V1.1版修改器，版本是1.1的朋友动作要快了。

使用方法： 直接运行子目录\NOX11T下的执行文件NOX11T.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下Alt+Tab键切换到桌面上，选择修改器面板上的Unlimited Gold即可拥有无限金钱。

《魔法门英雄无敌Ⅲ——死亡阴影》修改器
Heros of Might and MagicⅢ: Shadow of Death

掌柜的我实在难以想象《魔法门英雄无敌》中的英雄们如果离开了宝物会是个什么样子，褪了毛的凤凰？恐怕还犹有不如。或许NWC的设计者也想到了这一点，所以从《英雄无敌Ⅱ》到现在的《死亡阴影》，游戏中的宝物一再增多加强，而且已经出现了组合宝物，真是难为了众位设计者。所以，这里有必要向大家介绍几个我认为比较有用的宝物：

Angel wings(天使之翼)：它能让你以最短的路程到达目的地，哪怕是群山挡道，一样可以穿行其中。

Shackles of war(战争脚镣)：就宝物而言，我认为这个是最“黑”的。因为如果你佩上这个宝物的话，不论谁跟你交战，一律至死方休，不能逃跑，不能投降。这样，大家就不必为敌方英雄会开溜而思前想后了，你就放开胆子扁去吧。

Angelic alliance（天使联盟）：这是《死亡阴影》中新增的宝物。由helm of heavenly enlightenment、Sword of judgement、Celestial necklace of bliss、Armor of wonder、Sandals of the saint、Lion's shield of courage六种宝物组合而成。除了将所有这六种宝物的属性加在一起外，每次交战还能给己方所有部队施祈祷术，提高部队的速度和士气。

Cloak of undead king（不死国王之斗蓬）：这也是新添的宝物，由Amulet of the undertaker、Vampire's cow、Dead men's boots组合而成，它能让你每回合交战完，增加己方部队，可谓愈战愈强，够厉害吧。

使用方法： 在开始游戏前或进入游戏后（这得按Alt+Tab键切换出来），运行子目录\HERO3SODT下的执行文件HER3SODT.EXE，然后按下下面相应按钮就可以切换相应功能的开关。

F7：获得无限资源

F8：获得最大的HP

《三国志Ⅶ》宝物编辑器

虽说《三国志Ⅶ》的日文界面让玩友们叫苦（想玩到中文版不知要等到何时），但好的游戏就象美妙的音乐一样不会因为语言的不同而扼杀它的生命力。这里带来的是此游戏的编辑器。

使用方法： 直接运行子目录\SAN7BAO下的执行文件S7IEDIT.exe，之后选中游戏目录，确定即可对游戏存档进行修改。

《三国志Ⅶ》登录武将补丁

《三国志Ⅶ》的出现又会使一部分玩家找回彻夜不眠玩游戏的感觉吧，在提醒大家要注意身体的同时，掌柜的我再送上《三国志Ⅶ》的13个登录武将补丁，让大家在游戏中多几个得力干将。

使用方法： 将子目录\SAN7N13下的文件复制到游戏目录中就行了。新武将登录后，什么都可以变更，就是不能动名字。

补丁下载网址：http://game.s800.net

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第6期中。

秘技屋

冒险Ⅱ
Risk 2

如何重新得到一个回合：如果你是在和电脑进行游戏时，当你用完一个回合之后，点击MENU按钮，退出游戏，再返回游戏，你就又能够继续一个回合了。

星球大战——原力指挥官
Star War: Forcd Commander

增加Command Points：在选择角色屏幕状态下增加一个名为TheGalaxyIsYours的新角色，然后在游戏中只需按下M键就能获得500 Command Points。该秘技可以任意重复多次（在V1.1版本下大多数角色支持该秘技）。

所有任务：在选择角色屏幕状态下，创造一个名为TheWorldIsYours的角色，双击名字（注意：是双击而不是单击）并按蓝色箭头就能进行所有任务。

按以下步骤便可创建所需的单位：1.在使用TheGalaxyIsYours秘技后按CTRL+0键；2.按UP或DOWN键滚动选择要创造的单位；3.按LEFT键创造选择的单位；4.按SHIFT UP或DOWN键用来改变创造单位的组。

其他秘技（必须在TheGalaxyIsYours秘技被击活后使用）：

SHIFT+M：500 Command Points
CTRL+W：胜利
CTRL+8：显示可用部队
CTRL+SHIFT+8：显示所有部队
CTRL+9：消除战争中的烟雾
NumLock+小键盘上的*键：为你的部队加999999条命

双倍的部队：如果部队的运输工具遭到破坏，在爆炸的同时除去（remove）部队，如果操作正确的话，部队就会变成双倍。

Pod Racer出现：在第三个训练关中，完成第二个目标（毁坏Jawa野营中建筑），就会有两个pod racers开始比赛。

更快速的启动：当你的舰船在修理平台修复后按Release Patient，可以更快速地启动离开。

马铃薯大兵
Militato

在游戏中按下F8键后，即可输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

mspace：补血和恢复弹药
nextstage：让你升等级

洞穴战争
Cave Wars

在游戏启动时输入以下字符串：cave gdmode，一旦你选择了种族并开始游戏后，所有技术及魔法都已掌握，同时每种矿物、食物及魔法都有250000份。

B猎人
B-Hunter

游戏中直接输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

IABAT：驾驶蝙蝠机
IADQD：无敌模式
IAKFA：所有武器和弹药

神秘岛
Mystery Island

在游戏中按下回车键并在控制台中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

MRBIONIC：更多的能量
MRPOLO：大跳
MRTOUGH：无敌
MRSPEED：快跑
MRGOD：无限生命

异形大战掠食者金版
Aliens vs. Predator Gold

用命令参数进入游戏，在游戏中按下`键并输入以下的字符串以得到相应的秘技功能：

GOD：无敌模式
GIMME_CHARGE：补充能量
GIVEALLWEAPONS：所有的武器
SHOWFPS：显示帧数
SHOWPOLYCOUNT：显示多边形数
LIGHT：在玩家的附近打开一盏灯

MOTIONTRACKERSPEED：追踪者的脉搏速度加快/减慢 (0-16, 默认 1)

三国演义Ⅲ

于平常政治画面按下F5键后输入以下数字便可得到相应的秘技功能：

5555：武器全满

1008：无需派遣间谍,便可察看他国郡县资料

0204：黄金全满

7788：任意按 Tab键 可开启单挑测试模式

3189：开启战争密技

战争时按下以下键便可得到相应的秘技功能：

F1：开启所有战争指令,包含谋略,奇术等

F2：开启城门

F11：己方战争胜利

F12：己方战争失败

无人岛物语Ⅳ

在游戏中按下Shift键便可加快速度。当拿取物品时，在物品上用鼠标按一下后马上让地图出现，再取消就会发现你已经拿到了物品而物品还在，但用了此秘技后不能切换人物也不能存档。需要你再拿一次物品，不过这次不能用密技，这样就可以存档也可以切换人物了。无限量负重：只要善加利用整理装备栏这一项目，就可以装上无限重的物件。利用二人的交换物品功能，先把自己的装备物品弄到整理栏中（此时物品已接近上限值），再把另一个人的物品补到自己身上，再把整理栏的物品统统放回自己身上，此时你就会发现总物重已超过最大上限。

求婚365日Ⅱ

观看所有图片并得到隐藏人物张柏芝：只需把system.dat用UltraEdit32等文本编辑工具打开，将所有00改为01便可。

守护者之剑Ⅱ

直接取得胜利：在战斗中按CTRL+INSERT。

补满HP和MP：在战斗中按CTRL+F2键。

直接失败：在战斗中按CTRL+Del键。

西风狂诗曲Ⅱ

敌人全灭：战斗画面中我方角色行动回合时输入SHOWMEBLOOD，再按鼠标左键，最后完成该人物的动作（如移动、待机），画面出现 ^_^，表示秘技成功。

鹿鼎记Ⅱ

药材配方：

田七+天南星＝顺气丸（命减500 气加3500）

罗汉果+紫背天葵＝大还丹（命加800）

大还丹+蛇胆＝九转熊蛇丹(命减200 气加5500)

蝎子+蜈蚣＝二仙化毒散(命减1000 气加3000）

田七+蜈蚣＝神龙百足散（命加3000 气减1000）

罗汉果+天南星＝活络丹（气加800）

活络丹+二仙化毒散＝豹胎易筋丸（气加5000）

荒蛮战士

在游戏主菜单输入字符串CHEAT就会多出SECRET WAY这个选单，进入后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

CIRCUS：自由选择战场

DUNK：双打选择SCOTTIE

EASYSPECIALMOVES：绝招更容易施展

ELEVENTH：双打可先在魔王

EVILDEATH GORE：模式

FINALFIVE：七战五胜制

FORGA：开发工具

GARDENER：双打可选择TOM

NOGAIN：武器不会脱手

NOPAIN：不使用武器格斗

NUMBERONE：双打可选CAPTAIN

PAM：双打可选PAMELAN

REPLAY：使用3D重播模式

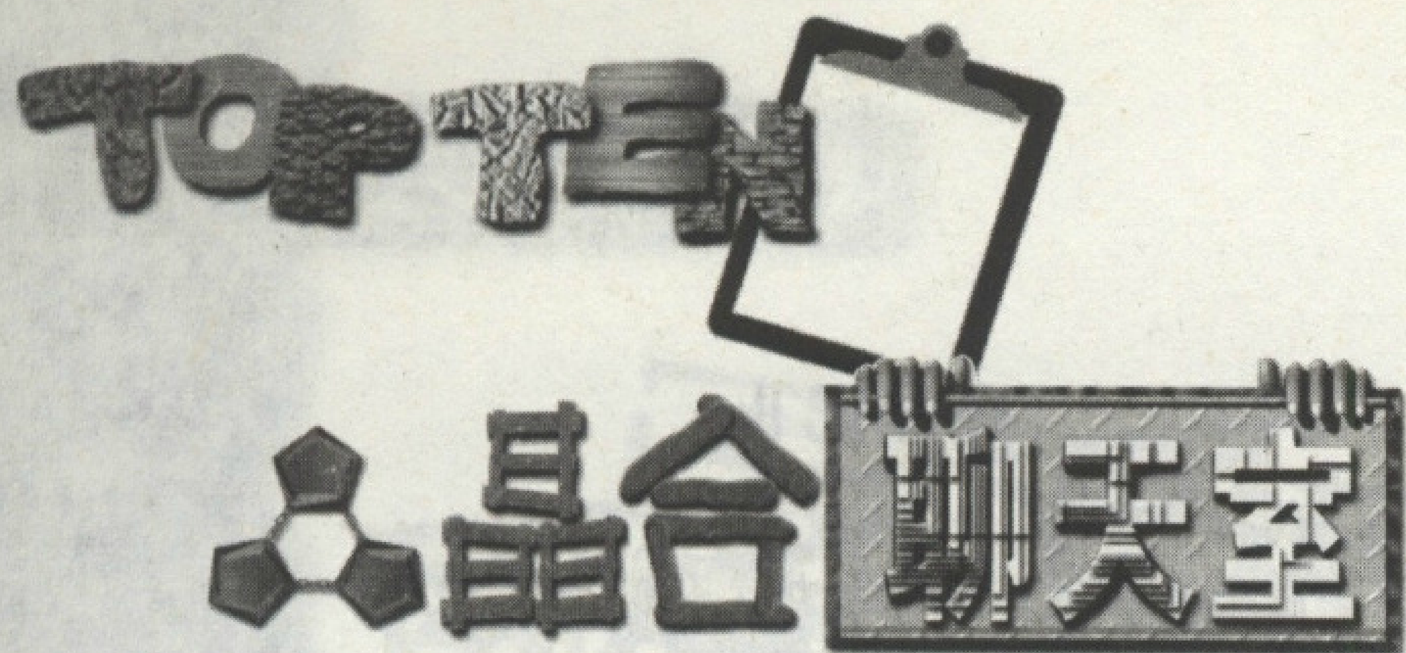
SNOWWHITE：角色造型变小

TYSON：使绝招失效

E-MAIL：tianjiao@163.net

web: http://www.tianjiao.net

秘技屋



最近聊天室很热闹，引得编辑部小编都来偷听：

马骏咳嗽一声：晶合聊天室——晶今有危；晶合聊天室——今晶乐道（众编点头：开场正儿八经，有警示勉励之意）。希望你们的聊天室增加一页，能从倒数第3页开始就好了。**（我翻开杂志一查，faint，现在不就是从这儿开始的吗？）**

花生闭着眼乱问：看了第6期《群猫争艳》之后，俺拿着500块钱不知道该买什么“猫”了。烦请Walker大人指点江山，就凭你一句话。**（Walker一听机不可失，立刻变身为一头左眼黄右眼绿的波斯猫：钱拿来吧，你！）**

山东封帅大惑不解：朋友要我帮带某香港歌星的一盒著名磁带，指明要国语的。于是我来到附近很有名的音像店，问：“这儿有XX的《XXX》简体中文版吗？”老板瞠目。我很烦：“这么有名的东东，怎么还没汉化？”**（蓝星顿时大生共鸣：就跟那三国VII……）**

王鹏飞唱起陈小春的《情瘤感菌》来如金铁撞击，别具一格：有一种游戏，最近正流行；大街小巷机房里，散播各地。画面一等一，耐玩性超级，它的名字叫做《心跳回忆》……诗织她真个性，追上她可真要人命，有谁不曾为追她发烧流鼻涕？她会吸引你，然后靠近你，传说大树下，说她爱你，感谢科乐美出了这么好的游戏。**（正患感冒的鲲乐得手舞足蹈：我爱你爱得发烧流鼻涕……）**

云南宋晓林讲述着娓娓动听的故事：这日我正看《仙剑奇侠传》，突听从《博德之门》传来一阵《鬼城喧嚣》。我开着《极品飞车》去一探究竟。黑暗中，我见到了一道《古墓丽影》，追上后却是《战国美少女》。正和她说着《恋爱物语》，忽中一记《雷神之锤》，打得我《天旋地转》，只剩《半条命》。啊，竟是《暗黑破坏神》。他一直想谋取我的《家园》，再建他的《帝国时代II》，只是由于我的《魔法门》《英雄无敌》，所以他屡次想引起的《生化危机》都成了《银色幻想》。这时幸好《地下城守护者》手持《轩辕剑》及时出现，否则我已是《地狱亡魂》。利用战隙我召来《炎龙骑士团》和《三角洲特种部队》，但在他的《终极毁灭战士》面前，我的《盟军敢死队》也成了《玩具军人》。无奈，我只好乘《时空之舱》逃向那《虚幻世界》。别了，我的《自由与荣耀》！别了，我的《光荣与梦想》！虽然《异尘余生》，但这次《星际争霸》的失败，就像Walker大人对老编的《平原惊雷》一样，成了我永远的《心跳回忆》。

唔，好，妙……老编？什么，老编？正沉迷于动听故事之中的小编们如梦方醒，如踩蛇绳，立刻作鸟兽散：哇，活还没干呢！

咦，多么熟悉的身影，从来也不会忘记……那老编怎么冲我来了？呜，我也快溜了吧。

大众软件恩仇记

陆冰隽工作室 卷茫 丁恤

第二章：恨海园的波浪

四天后的早上，阿古、小林、老杨和Looking去见方校长和Walker。

一路上大家心里都惴惴不安。方戈银校长要亲自带领他们前往恨海园，这是广西商大的头等大事。方校长的大名人人都不会陌生，他除了是经济学教授之外，还以歼锋真空拳闻名于广西。在全国经济研讨会上曾经有以一敌四十的骄人战绩。连人大经济学院院长贵边都对他钦佩不已。可是有Walker在，方校长居然听话得像一只猫。

难不成Walker就这么厉害吗？

而在校长室内，方校长正在思考着恨海园。恨海园是广西商大最顶级的武技场所，其难度之高连方校长自己都不敢想像。只有在文化学业上达到极致，无法再进一步突破自身思维极限的学生才会要求去恨海园，在体能和技艺上冲击新的高峰。而文化课程可谓学无止境，谁又有那份闲心在繁重的文化课余去追求悟道呢。除了三年前的那个人……

Walker安静地坐在一边，双目微闭，似乎在想着什么。方校长觉得自己根本摸不透Walker的心思。说是来选拔精英，却又应之以苛考，考试严厉之程度分明就是不想让人通过。当今天下处处宣扬大众软件社的威名，中国学校众多，大众软件社怎会单单看上广西商大的学生？何况不必说长恨阁、无悔楼、心凉亭、意死台这四大苛考之地，就单是恨海园已经够让人头疼了。要不怎会七十年来只开一次？而“那个人”自从走进心凉亭后，就再也没出来过。方校长决定亲自试探一下Walker的意图，看看他是否真的要招揽人才，还是以大众软件社的名头来耀武扬威，抑或是——欺世盗名之辈？

（待续）

晶合实验室 阿飞



TOP TEN



夜深了……（怎么这么老套的开头？）折合北京时间23点整。

对于编辑部的小编们来说，新的一天才刚刚开始，黄金时间才刚刚开始。

"ken,几点啦？咱们是不是该抱着九号枪到T3里去走一圈啦！"Walker在电脑前坐了快一天了，现在又到了他每天例行骚动的时候。

"好了伤疤忘了痛。"坐在对面的ken小声嘀咕着。

"什么？！你敢说你打得过我吗？"Walker的耳朵很奇怪，老编喊他去干活他总是听不见，可要是别人说他Quake打得不灵，他可是听得非常清楚。只见他顺手从自己座位底下拽出一把Rail Gun模型枪，瞄着ken就冲上前去……

如果这个时候你从编辑部楼旁走过，无意间望见编辑部的窗户，请千万不要慌张。因为你肯定会发现窗户上一派群魔乱舞的景象，有拿精灵弓的，有拿Rail Gun的，不时地还会有巫师和武士的影子穿梭其中。一般来说，这种混乱的场面会一直持续到后半夜。

夜真的深了……（怎么这么老套的转折？）折合北京时间凌晨3点整。

对于编辑部的小编们来说，这新的一天就快要结束了……因为再有几个小时他们就又要受到老编的摧残和折磨，为了生计奔波于稿件和bug之中。现在的编辑部已经不像几个钟头前那样充满疯狂的味道了。灯熄了，人们纷纷回宿舍睡觉了。什么Rail Gun啊，精灵弓啊，也都收起来了。

房间里四处漆黑，只有那月光透过窗户照射到地上，一片惨白。

"到时间了吗？"一个细小的声音不知道从什么地方传了出来。哗啦哗啦，屋子里怎么有动静？只见靠墙的桌子上似乎有什么东西在动……突然，那黑影站起来了，它顺着桌边的椅子背爬到了地上！天哪！那竟然是一只蚂蚁！这只蚂蚁灵巧地绕过屋子中四处乱放的椅子，来到另一处放满各种盒子的柜子旁，吱嗽一声，打开了柜门。"嗯，那帮家伙已经回去睡觉了，都出来吧。"这只蚂蚁沉着冷静地回答着刚才那个细小的声音。

又是一个令人吃惊的场面。Magicwin98、东方快车和Oicq互相搀扶着从柜子里走出，跟在后面的是金山家族的金山快译与金山词霸，杀毒软件里的老大哥KV300自然是不紧不慢啦。站在外面开柜门的蚂蚁笑盈盈地和他们打着招呼。

几个小时前还是小编们胡闹的房间，现在已经变成软件们的天下。他们你一言我一语，发表起对各自的看法来。

"这一期的票数明显不如上次啊！"NetAnts边翘着二郎腿边发起了感慨。"想上期，我242票坐在了榜眼的位置。可这次呢？虽然混到了头名，可票数才226。比起Magicwin98曾经的274票状元位，实在是羞于见人啊！""或许是临近期中考试，读者们都忙于功课，实在无暇顾及我们的排行了吧？"Magicwin98就是有大将风度，这次掉到第2位还是脸不红心不跳，谈论自己的名次高低没一点顾忌。"虽然投票的人少，可上网的人开始多起来了，我们几个和网络相关的软件最近可是很走红。"长着一张方脸的东方快车跟着说道。"是啊是啊，自打ICQ服务器出现过故障后，OICQ一族可是越来越多啦！"OICQ一脸得意，摇晃着企鹅的脑袋。"可是你最近也经常掉信息。"一瓢冷水从KV300那里泼来，浇得OICQ一下变成了霜打的黄瓜茄子——蔫了。也许是职业病吧，作为一个杀毒软件，KV300对谁说话都是冷冰冰的，一点笑容都没有，难怪软件们都不喜欢和它搭茬儿。屋子里的气氛一时凝固了起来……

"说起来好象游戏和软件没什么关系！可现在用FPE的人也是呈上涨趋势哦！大概是游戏太难玩了吧？"FPE一看情况不妙，试图打开尴尬的局面。金山词霸在旁频频点头，"我就听说很多人玩模拟人生用FPE修改金钱呢！虽然我是一个翻译软件，可我最近也经常碰见使用者问我游戏里的词汇呢！看来游戏不光难玩，而且还难懂！嘻嘻！"词霸的小弟弟，金山快译说话了，"我觉得大家有时间还是应该多学学E文，不光玩软件要用到，玩游戏也要用到。正像老鼠妈妈对儿子们说的话那样，我告诉过你们，学好一门外语是非常重要的！""老鼠妈妈？儿子？……faint！"房间里的气氛又趋于缓和了，大家重新热烈地互相讨论着。

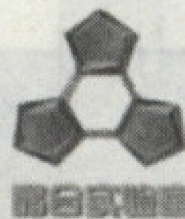
忽然，房门打开了，众软件大惊！只见一个人影歪斜着站在门口，摇摇晃晃地冲漆黑的屋子挥了挥手，"我是阿飞……老朋友们，你们好啊……"话音刚落，哐当一声倒在地上，"呼噜噜……Zzzzzz。"

原来是在外躲避Walker和ken"骚扰"的阿飞回来了。当众软件明白是怎么回事后，急忙匆匆问候一声："Good night！"便争先恐后地向摆放自己的柜子跑去。他们害怕阿飞这睡梦中的一倒会引来夜游战士Walker……

清晨，阿飞睁开双眼从地上爬起来。"咦？我怎么会躺在这里？昨晚好像很多人冲我笑呢，嘿，真奇怪！"

……

晶合实验室特邀：可爱多



本期幸运读者

四川	刘　岚	北　京	孙兴华
上海	王　磊	湖　南	袁尚彬
广东	陈　方	山　东	邵志奇
湖北	郑　晶	内蒙古	王鹏飞
安徽	陈小秀	黑龙江	王　林

以上读者将获得由**金山公司**提供的该公司新品软件一套。

热门软件排行榜

Top 20

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
NetAnts	V1.10	1	洪以容	自由	网络	226	↑
Magicwin98	V1.3	2	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	217	↓
东方快车	世纪号	3	北京实达铭泰公司	商业	翻译	182	○
金山快译	2000	4	金山公司	商业	翻译	164	↑
Fpe	2000	5	第三波	商业	修改	142	↑
OICQ	V99b Build 0410	6	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	139	↓
Internet Explorer	V5.5	6	Microsoft	自由	网络	139	↑
KV300	Z.11	8	北京江民公司	商业	杀毒	137	↓
金山词霸	2000	9	金山公司	商业	翻译	136	↓
Photoshop	V5.5	10	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	119	↑
金山游侠	II	11	金山公司	商业	修改	102	↓
KILL98	V11.00	12	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	84	↑
瑞星	10.31	13	北京瑞星公司	商业	杀毒	78	↓
FoxMail	V3.0beta2	14	张小龙	自由	网络	76	↓
金山毒霸	V2000.04.19 测试版	15	金山公司	商业	杀毒	72	↑
MagicSet	V2.95	16	蔡旋	共享	系统	71	↓
东方不败	II	17	北京实达铭泰公司	商业	修改	61	↑
网际快车FlashGet	V0.85	18	————	共享	网络	60	○
WPS	2000	19	金山公司	商业	办公	56	↓
Office	2000	20	Microsoft	商业	办公	54	↓

经典软件
名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0 Beta Build 2350
ACDSee	V3.0
Winamp	V2.62
超级解霸	2000

第一款在E3上正式展出的国产游戏

傲世三国
FATE of the DRAGON



全新多层地图设计，
让你在战场内外纵横驰骋



惨烈的攻城作战，
展现古代战争全貌



真实比例人物建筑，
形象栩栩如生

现在开始征集测试顾问！
欢迎奥世工作室的铁杆玩家报名参与！
测试时间：7月1日——9月1日
测试地点：奥室工作室
E-mail: admin@object.com.cn

公司地址：北京市海淀区学院路38号
北京医科大学会议中心201-202室
目标软件（北京）有限公司 100083
公司网址：http://www.object.com.cn
电话：010-62092651 62092634
传真：010-62092098



奥世工作室 开发制作
目标软件（北京）有限公司游戏部

EIDOS INTERACTIVE
EIDOS 公司全球代理发行（中国大陆地区除外）









参加办法

1. 参加第五届大众软件奖系列活动的热心读者
2. 凡向《大众软件》投稿并被采用的作者
3. 凡在大众软件读者服务部购买软硬件产品的读者
4. 积极参与“TOP TEN”活动的读者
5. 积极参与杂志社举办的大众评刊及其它活动的读者

★注意事项：凡持有第五届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动，请不要将奖券寄回杂志社，敬请期待中奖号码的公布。









赞助厂商

技嘉科技股份有限公司　美国威世智公司北京代表处　高拓电子科技有限公司　北京金洪恩电脑有限公司
上海育碧电脑软件有限公司　北京实达铭泰计算机技术开发公司　北京泛广网络技术有限公司　北京中恒讯视科技发展中心

KOGADO
Software Products

简体中文版
游戏光碟＋全彩说明
＋精美人物收藏卡
38元
精装黄金珍藏版同时限量推出

工画堂倾心奉献
众精灵振翅登场

● 融合战略及养成游戏
● 极度绝美的人物设定
● 荡气回肠的配乐音效
● 扣人心弦的剧情架构
● 多重视窗的操作系统

隆重上市

協和多媒體
King's Multimedia

Sequence palladium

魔导异元素
精灵战士篇

依星工作室 招兵买马

■ **二维美术师**

要求有扎实的美术功底．熟练掌握Painter．PhotoShop 等绘图工具软件．对游戏有一般以上的了解．对美术造型、色彩有良好的感觉和实现能力．热爱游戏及漫画。

■ **三维美术师**

两年以上从业（或是相关行业）经验．熟练掌握 3DMAX．Maya．SoftImage 等基础工具软件。有创意．富有创造力。（以上两职允许兼职）

■ **程序员**

A、**游戏程序员**　一年以上从业经验．大专以上学历．熟悉Visual C/C++．熟悉DirectX 程序编写．精通 Direct3DIM 优选考虑．了解游戏有关制作过程．及相关基础算法。（要求懂 MFC）．能提供完整作品演示的可以放宽要求。

B、**Internet网络应用程序员**　两年以上从业经验．大专以上学历．熟悉 WinSock 原理及编程．会使用 JAVA．INTERDEV．FRONTPAGE．CGI 等网络开发工具进行网页设计．制作及开发 ASP 主页．能熟悉使用 MS-SQL 数据库开发 INTERNET 数据库。

C、**网络游戏开发工程师**　大专以上学历．要求有较长时间的网络游戏开发经验。

■ **游戏企划**

两年以上从业经验．大专以上学历．骨灰级玩家．有创意．语言基础良好．熟悉游戏制作过程．对游戏制作．程序及美术的实现方式有一定理解．逻辑思维强．要求有良好理科基础．从事过编程行业者尤佳。（应聘时请附上独立游戏策划案以供参案）。

■ **网站策划及网页制作**

两年以上从业经验．至少独立制作页面500页以上．熟悉掌握Dreamweaver．FrontPage．Flash．Fireworks 等工具软件．语言基础好．有创意。

注：以上职位面向全国．工作地点除非特殊注明者外．均为上海。
以上人员如有相关工作及游戏开发经验者优先聘用。

信中写明确切联系地址和期望工资．信封请注明应聘职位。无简历者恕不查收。公司收到简历后一个月内答复．谢绝来电查询和未经预约登门造访。

正版游戏·明星品牌



上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

公司地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903　电话：21-62493326　传真：21-32140053　销售热线：21-62493049　邮编：200040　E-mail: yistar@online.sh.cn

笑傲江湖

笑說豪情話從頭
傲倚醉劍續前緣
江山更替彈指過
湖海雲游野鶴閑

问天下英雄
谁不想笑傲江湖

本产品经“中国版权保护中心”认证并受版权保护

昱泉国际

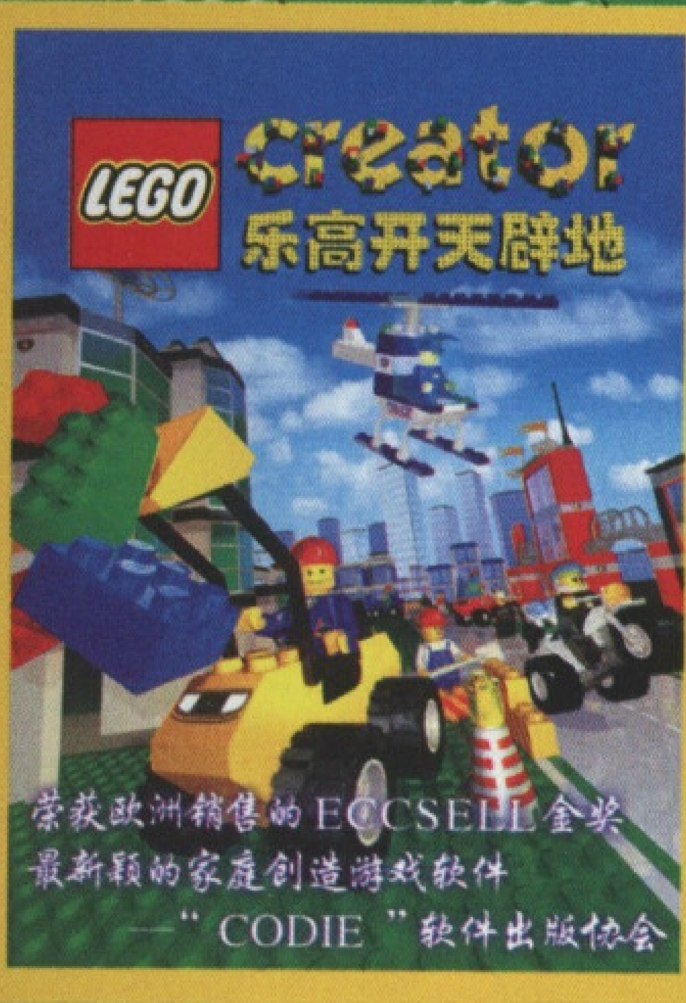
中国大陆地区独家总代理

TRANK software
中青旅创先软件

中青旅创先软件产业发展有限公司
地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层
电话：(010)62617707　82612745　62628856
传真：(010)82612538　62628852
http://www.trank.com　E_mail: tranksoft@trank.com

LEGO

妙趣横生 其乐无穷
欢迎进入乐高世界！



乐高开天辟地 中文版

适合年龄 8岁以上

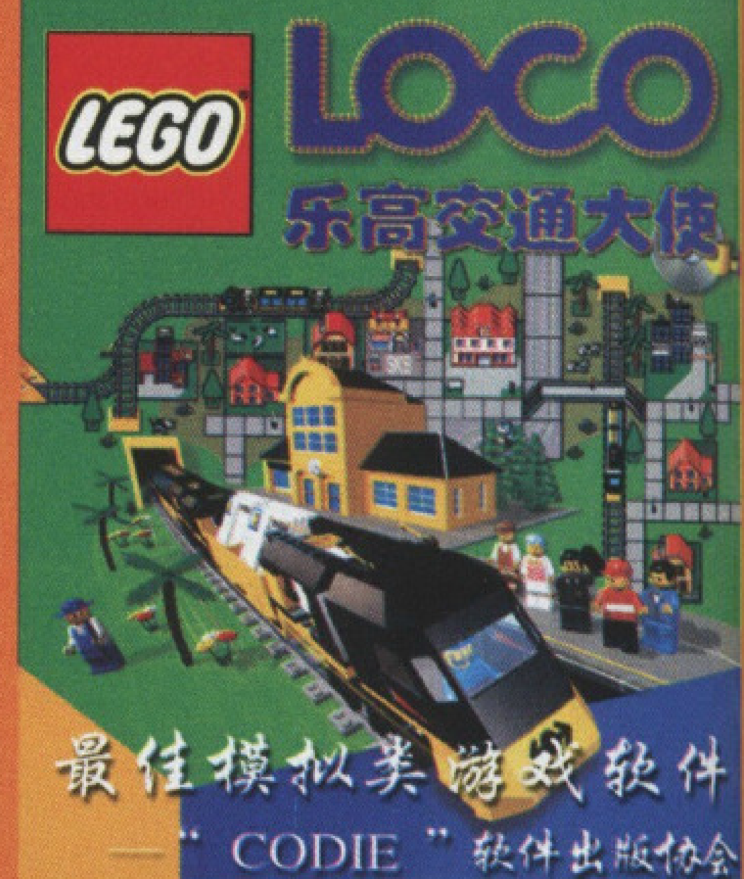
这是一款建设性的游戏，在游戏中玩家要充分发挥各自的想象力，甚至幻想力，利用各种各样的建设积木努力建造一个3D的游戏世界。虽然在现实中你也同样能用这些积木搭成同样的世界，但是游戏的不同就在于它能让整个世界“活起来”，而你还能让其中的乐高公仔发出你制作的声音。里面还有“爆炸积木”专门从事“恐怖活动”！不知什么时候就会发现你的世界毁于一旦，呜呜……只好擦干眼泪从头再来。



乐高交通大使

适合年龄 6-99岁

这款游戏以乐高王国中深受欢迎的列车系列为主题。在游戏中玩家要建造一个真实而疯狂的铁路王国。完成之后，各位铁路局长看着汽车、火车、动物和行人在你建设的世界中来回走动，绝对赏心阅目；你还可以做成屏幕保护或转成电子明信片送给你的朋友。说不定成为你引起心仪女孩欢心的点子。游戏还能支持9人共同建设，当然也可以在网上进行交流和比赛！怎么样，cool吧？





乐高棋国风云

适合年龄 6-12岁

想学国际象棋吗？想玩国际象棋吗？而盼子成龙的父母风里来雨里去接送孩子学棋，是不是太辛苦了？曾经以为如此，现在我们的噩梦成为美景，因为这款益智型棋类游戏首次将复杂的国际象棋变为有趣的两军对垒，乐高公仔代表不同的棋子，每攻克敌方一个棋子，还能欣赏到精彩幽默的动画，极富娱乐性。该游戏面对6-12岁的小观众，但由于题材是国际象棋，事实上各年龄层次都适宜。游戏提供了一本职业象棋教练编纂的教程，更有助于大家棋艺的入门和提高。



奥美电子
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市友谊路145号
电话：(027)85836013 传真：(027)85836017
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

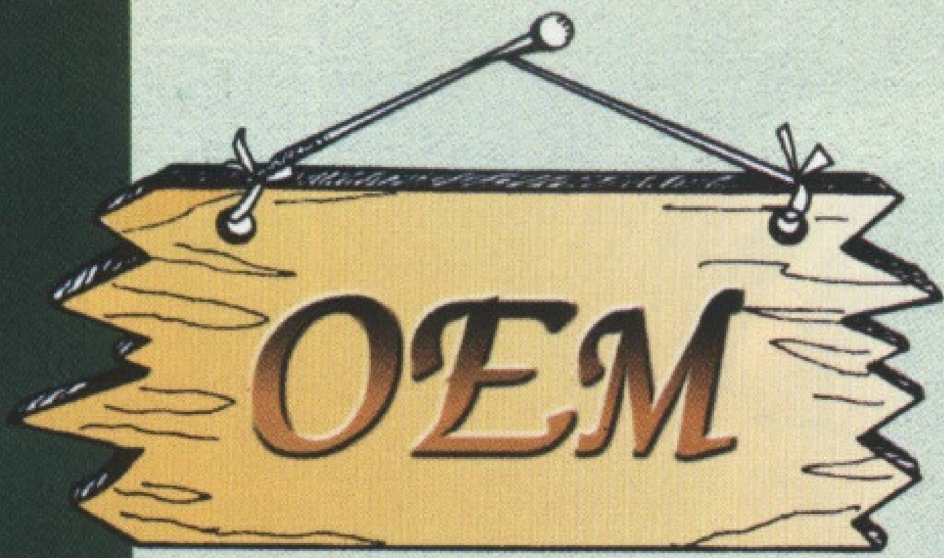
北京分公司
地址：北京市海淀区白石桥路3号
友谊宾馆万隆物业B座202室
电话：(010)82612362 传真：(010)82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn

美软
AUTOSOFT

北京晶合顺达计算机公司



通信地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱
邮政编码：100089
邮购咨询电话：010－82634107　82634092
分销咨询电话：010－82634097　82634088(FAX)



晶合顺达公司是一个强大而又团结的整体，在推动《大众软件》不停成长的过程中，且自身也不断壮大。1998年底成立晶合OEM部，晶合OEM部是这个团体中最具活力的一只队伍，在不到一年的时间里，我们成功的同国内、外各大硬件厂家进行了愉快的合作。硬件厂家通过与晶合OEM部的合作，能够得到我们多方面的支持。

*由于我们对软件产品信息的及时了解及对软件产品的熟悉掌握，能为硬件厂家设计并提供有利于硬件产中市场销售的促销软件包及随机软件包方案，为硬件厂家真正实现其硬件产品的增值服务，提高硬件产品销量，增加利润额度，为硬件产品提供优质的售后服务，树立了良好的品牌形象，奠定了一定基础。

*遍布全国六十多家的软件连锁销售专卖店，可主动与硬件厂家直接合作，成为宣传与销售各硬件产品的有利渠道与途径，真正实现软件与硬件的结合，服务用户的宗旨。

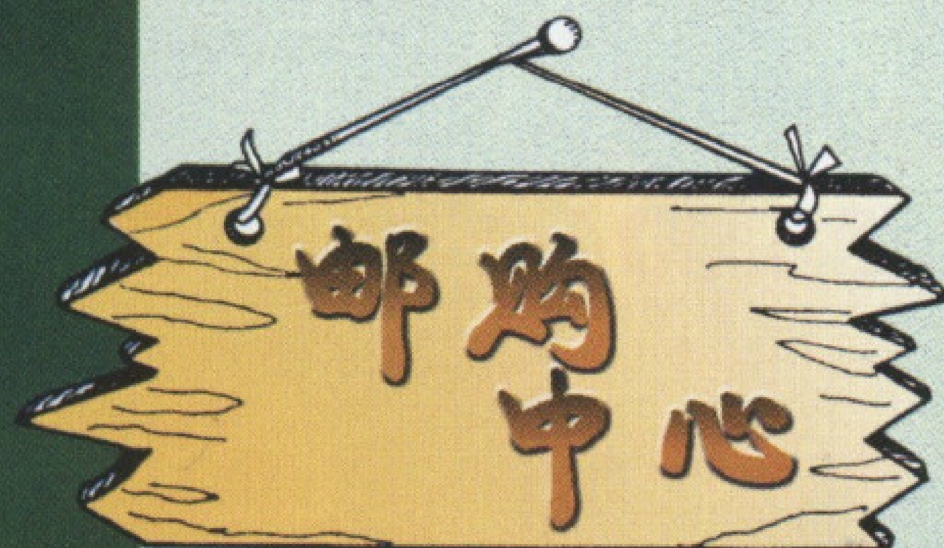
*日趋完善的邮购中心发挥其巨大的作用。晶合OEM部的合作伙伴均可享受《大众软件》会员的优惠待遇，即均以八折或更优惠的价格购买到目前市面上流行的三千多种软件产品。

*强大的媒体支持。《大众软件》月发行量在60余万册，成为国内计算机杂志中的旗帜刊物，硬件厂家与我们开展的OEM合作能够很及时的在杂志上得到体现，同时相关的硬件产品能够得到更快更全的报道。

*广泛的合作伙伴。在短短一年的时间里我们同IBM、联想、实达、海尔、金长城、同方、东海、普天、福中、万利达VCD、漫步者音箱、冲击波音箱等硬件厂家进行了友好的合作。

软件名称	类型	数量
轩辕剑3	角色扮演	4CD
明星志愿2	养成类	2CD
大富翁4	益智类	2CD
心跳回忆	养成类	2CD
警察抓小偷	多类型	2CD
我形我速3.0	图形处理	1CD
COOL 3D 2.5	图形处理	1CD
开天辟地II	电脑学习	4CD
英语步步高	英语学习	2CD
PC CILLIN 98	杀毒工具	1CD
超级解霸5.5	播放工具	1CD
网事如风	网络学习	1CD

北京晶合顺达计算机有限责任公司OEM部
办公地址：北京海淀区小南庄怡秀园1号三层
通讯地址：北京苏州街邮局89－045信箱
邮政编码：100089
Tel：（010）82634108　82634106
Fax：（010）82634088
E-mail：oem@china.com



邮购软件请您在当地邮局填写汇款单，从2000年起，在邮购中心无论一次邮购几款软件，您只须支付**5元邮费**。欢迎您来函索取晶合软件广场（目录）。

热线咨询电话：010－82634107、82634092

本期，我们向网员隆重推荐：

轩辕剑3	100元	明星志愿2	35元
恋爱物语I	25元		

《笑傲江湖－精忠报国》专用会员卡 28/28

SGK A级光记录产品

CD-RW(可擦写)
容量：650MB/74min
价格：26.00

CD-R 白金碟(精装)
容量：650MB/74min
价格：12.00

CD-R 白金碟(简装)
容量：650MB/74min
价格：8.00

热卖新品

模拟人生（中文版）	60/55
求婚365日II	48/48
极限滑雪	50/50
英雄无敌III末日之刃（中文版）	38/38
青涩宝贝	38/38
七国演义	38/38
幻影特工队	38/38
横扫千军（王国风云）	38/38
西风狂诗曲II—暴风雨（4CD）	58/50
野战特种兵	38/28
电影风暴2000之公民凯恩	28/28
电影风暴2000之蝴蝶梦	28/28
帝都魔域传	38/38
称霸四海	38/38
无畏截车	38/38
未来战警	38/38
上帝也疯狂	38/38
地下城守护者	48/48
战争游戏	28/28
太空雄鹰	32/32
劳拉的快乐历险	29.9/29.9
阿历的欢乐农场	29.9/29.9

攻城略地

鹿鼎记攻略	15/15
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
心跳回忆纪念画册	35/35
轩辕剑攻略秘笈宝典（附CD）	28/28
最终幻想八爆机手册	15/15
机甲战士III（附CD）	23/23
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35
攻略手札五、六	7/7（本）

娱乐天地

心跳回忆年历卡	10/10
迷你游戏宝库（2CD）	28/28
育碧足球游戏（3CD）	66/62
绝地风暴四（2CD）	48/48
三国群英传	69/59
平原惊雷	28/28
我形我速3.0	48/48
快活神仙	28/28
麻烦大了	38/38
圣剑奇兵	49/49
风色幻想之封神之刻	49/49
心跳回忆——永远属于你	38/38
科隆战记III	48/48
特勤机甲队III	38/38
TV电视梦工厂	28/28
银色幻想	50/50
法老王	68/59
MP3唱不停	28/28
暗黑秘石	148/128
水浒传——天导108星	168/142
致命连锁	69/59
神奇兔宝贝	69/59
守护者之剑	69/59
新绝代双娇	89/70
生化危机I	48/48
FIFA2000	50/50
NBA2000	50/50
春秋英雄传	35/35
千典游戏龙四	28/28
半条命——针锋相对	50/50
武则天	38/38
第十一小时（中文版）	49/49

百宝箱

Linux游戏宝典	28/28
Linux多媒体及模拟器大全	28/28
YourlLinux（Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
东方购物王	29/29
东方网页王	29/29
东方拍卖王	29/29
超级保镖2000（黄金版）	260/156
超级保镖2000（标准版）	118/89
永我汉化2000（抢鲜版）	38/38
超级解霸2000	38.8/38.8
瑞星千禧版	168/148
PC桌面王	25/25

万智牌

博图起始牌	58/52
博图补充包	20/18
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26
三国起始包	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌起始包	99/85
(英文版)宿敌补充包	29/26
进口透明牌套(100个)	20/20

大众软件服务快车

本期广告索引!



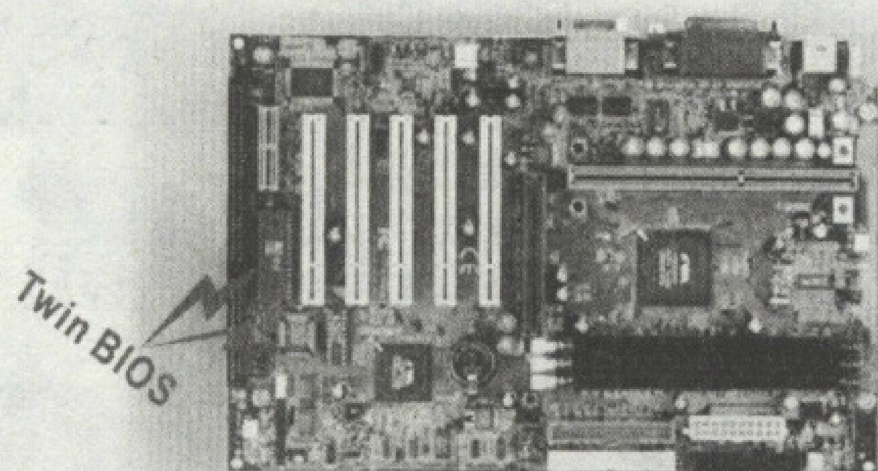
承启科技 CHAINTECH 6ATA4主板

技高一筹的Twin BIOS技术

买承启主板，送《现代计算机》杂志！

CT-6ATA4

VIA VT82C694X&VT82C686A芯片组

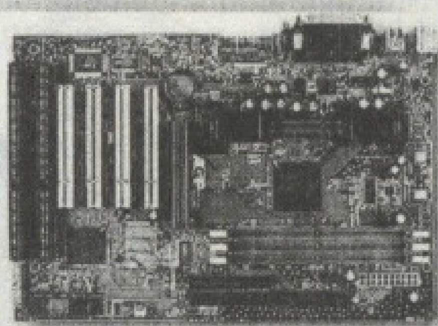


- 133MHz 标准外频
- 全面支持Coppermine/PⅢ/PⅡ/赛扬系列CPU
- Ultra DMA66 —— 高速硬盘接口
- AGP 4X —— 提供优秀显示技术
- 线性超频 —— 超频更随心所欲
- 内存异步 —— 充分发挥内存性能
- 支持STR —— 系统启动灵活快捷

Twin BIOS才是您真正需要的双BIOS技术

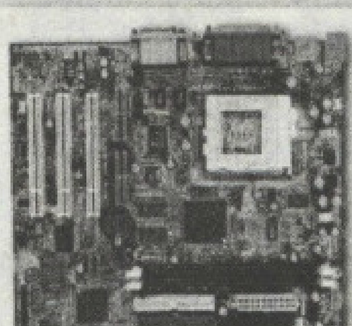
1、 Twin BIOS技术具备Dual BIOS的一切功能，并具备BIOS写保护
2、 Twin BIOS并提供超强设置能力，可分别针对不同的应用作不同的设置，功能强大灵活
3、 可任意选择哪一个BIOS启动
4、 刷新BIOS的方式灵活多样

CT-6BTM



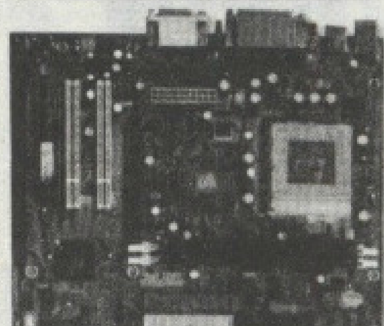
- Intel 82440BX双芯片组
- 支持Intel PⅡ/PⅢ/Coppermine和赛扬处理器
- 独创CPU免跳线技术--SeePU技术
- 多种过流保护保险模式
- 支持WOL（Wake on LAN）功能
- Flash BIOS写保护功能

CT-6WIV



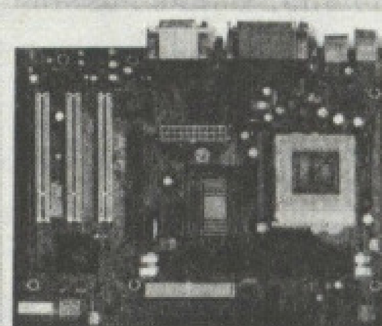
- 英特尔810三芯片组
- 支持Intel Coppermine和赛扬处理器
- 内置具有DVM技术的2D/3D AGP控制器支持
- 系统内置AC97声卡和AMR
- 带硬件监控系统
- 支持STR（suspend to RMA）功能
- Flash BIOS写保护功能

CT-6AIA4



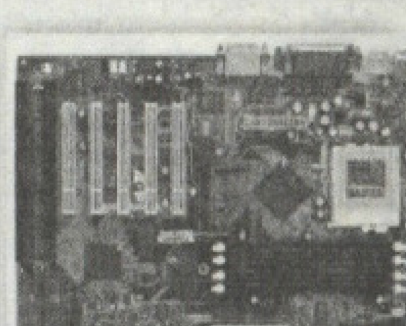
- 威盛VT82c694X/VT82c686A双芯片组
- 支持Intel Coppermine和赛扬处理器
- 4X AGP
- 系统内置AC97声卡和AMR
- 可选具有2声道HRTF 3D功能的创新CT-1373音效芯片
- 支持STR（suspend to RMA）功能
- 内置硬件监控系统（温控）
- Flash BIOS写保护功能

CT-6VIA3



- 威盛VT82c693A/VT82c596B双芯片组
- 支持Intel Coppermine和赛扬处理器
- 具有4声道3D HRTF功能的C-media CMI8738音效芯片
- 内置UltraDMA-66 PCI IDE控制器
- 多种过流保护保险方式
- Flash BIOS写保护功能

CT-6BJM



- 采用Intel BX双芯片组
- 支持Intel Coppermine和赛扬处理器
- 多种过流保护保险模式
- Flash BIOS写保护功能
- 可选ATA-66 IDE适配器



承启科技 CHAINTECH

中国总代理：深圳市承天运科技有限公司
地址：深圳市深南中路国际科技大厦3503室
电话：（0755）-3279506/3279507
传真：（0755）-3784242
Http://www.chaintech.com.cn
Email: service@chaintech.com.cn

华东地区

南京方维	025-3360184
南京天技	025-3370022
南京并行科技	025-3370753
杭州黎明	0571-8211501
杭州景宏	0571-8217407
福州奔流	0591-3366000
福州唯信	0591-3372678
上海天技	021-54900501
合肥天技	0551-3666600
宁波荣正	0574-7287904
扬州现代	0514-7369053
济南信通	0531-6407627
烟台东辰	0535-6660798

华中地区

湖北商科	027-87886137
郑州科鸿	0371-3939950
长沙银河隆达	0731-4151569
南昌南大	0791-6283895
南昌智友	0791-6253150

华南地区

广州汇丰	020-87593251
深圳汇丰	0755-3677368
深圳杰邦	0755-3759369
深圳思达克	0755-3681549
桂林宏研	0773-2818979
南宁速飞	0771-5331456

华北地区

北京锐驰恒威	010-62557496
太原图灵网络	0351-3093859

东北地区

哈尔滨镭宝	0451-2549753
哈尔滨康大	0451-2525192
沈阳施惠	024-23909040
沈阳伍兴	024-23910475
大连创威	0411-3644868

西北地区

西安双凌	029-5524121
新疆汇丰	0991-5837241
兰州国俊	0931-8872136
兰州海中星	0931-8836262
西宁彩虹	0971-6112579

西南地区

成都森邦	028-5594287
四川蓝图	028-5592130
贵阳博易通	0851-5844230

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

"电脑不用学，用时抱佛脚"

网络时代电脑学习新革命

该系列产品属电脑学习类产品，在技术上有革命性的突破，在同类产品中独树一帜。独家首创工作环境和学习环境自由切换，急用即学效率高。

佛脚系列产品是电脑学习类软件，包括三个产品：《玩转电脑》（零售价：99元）、《玩转Windows 2000》（零售价：48元）、《玩转Office 2000》（零售价：99元），具有三大特点，八项主要功能：

三大特点：

1）快：快速掌握；

2）易：易学易用；

3）通：精通电脑。

八项功能：

1）快速入门：以Video的方式让您几分钟之内全面了解Windows 2000。
2）贴身伴侣：随时随地地以Video的方式提供帮助。
3）模拟练习：模拟真实环境，积累实战经验，减少误操作。
4）课和学习：面向应用设计课程，全面深入掌握Windows 2000。
5）即时演练：真实环境下，按Video的指导进行操作，提高实战经验。
6）快速查找：根据需要，快速获得帮助。
7）学习记录：记录学习进度，方便多人学习。
8）无须手册：学时用、用时学，学以致用，无须手册。

英业达集团天津公司

地址：天津市南开西湖道38号　邮政编码：300193　联系电话：022-27415244

"佛脚"产品上市同时各商家均大搞促销活动……

名称	电话
晶合磁器口总店	67164859
晶合现代市场店	62630299
晶合明光市场店	62267068
晶合和平里分店	84210214
晶合大兴分店	69202500
晶合安定门分店	86472172
晶合垂杨柳分店	67786334
晶合奥尼特分店	63823449
晶合长椿街分店	66018119
晶合万寿路分店	68159093
晶合科苑书城分店	68515544-2095
创安公司	65126916
中软同信	13801233215
科林思创	65995836
科林思创	82663881
西四书店	66162315
国际文化交流音像出版社	65995710
长城商贸	67761199-121
新华书店新街口门市部	62253030

晶合软件销售连锁组织联系电话

分　部

●晶合兰州专卖店	8261784	郭　蔚
●晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
●晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
●晶合昆明棒子	5176880	王全文
●晶合太原和生	7234490	师文侠
●晶合遵义天地	8633815	陈亚君
●晶合新疆华顺	2814402	韩　浩
●晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
●晶合长春安航	5656612	孙安航
●晶合宁波今日	7248229	杨兴科
●晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
●晶合大连维尔	3635721	隋　凯
●晶合开封大众电脑	5958268	徐　斌
●晶合天津展望	27830166	王　景
●晶合济南洪恩科技	6980984	于　芳
●晶合西藏分部	6813383	彭期军
●晶合郑州分部	6993569	丁卫华
●晶合新乡分部	3024847	王风根
●晶合莆田三超分部	26835555	陈肇英
●晶合无锡万科分部	2733188	徐　瑾
●晶合河北衡水分部	2130562	李新新
●晶合成都天翔分部	5078927	陈仁敏
●晶合山东日照分部	6451069	孙　磊
●晶合甘肃玉门分部	3253489	翟文波
●晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海　峰
●晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭　字

图书渠道

金台路图书市场263号	65934375

北京经销商

北京连邦公司	62525338
北京正普公司	82615800
北京万众合力公司	82627438
北京育碟苑公司	82613831
北京里仁公司	62543505
北京鸿达以太公司	82614688
北京赛乐氏公司	62648194
北京圣比尔公司	62527962
北京天极公司	62770584

网上专卖

8848公司	86243008

特约经销商

杭州美迪	8271301
南京联邦	3364289
陕西辉煌	5530853
广州恩富特	87509952
沈阳连邦	23881542
上海浩鼎	63515371
西安日月	5537041
深圳伊登	3782602
广州黑马	87595514转1805
天津海天家电经营部	24214161转4120
大庆石油学院华星新技术开发公司	6333596
昆明黑马	5116622转8000

新建分部

晶合厦门金科达分部
地址:厦门市思明南路402号-18
联系人:郑彩霞　电话:2099935

晶合汕头超俊分部
地址:汕头市金砂东路电脑城B1
联系人:李俊　电话:8860856

晶合武汉天间分部
地址：武昌珞瑜路37号恒丰电子商城一楼
联系人:田达　电话:87874577

晶合成都劲邦分店
地址：百脑汇资讯广场四楼
联系人:王玲　电话:5448601

晶合大众成都分部劲邦批发店　电话：2902086　联系人：滕冰

诚征全国销售商加盟

联系人：刘小姐、耿小姐　联系电话：010-82634089　传真：010-82634088

中国国家体育总局批准社会体育指导中心试验推广的健智体育项目

听说过万智牌吗？想试试吗？现有三国志联盟免费培训机会！

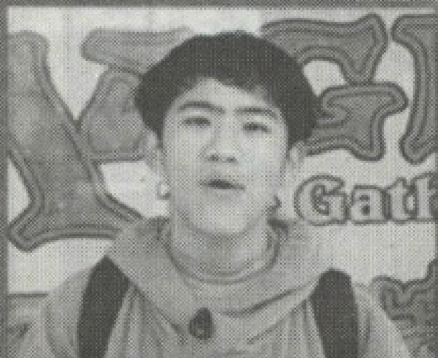
想得到一张吕布金牌吗？想得到价值 78 元的高级版起始用牌吗？

想得到占领王国的勋章，三国霸主稳稳坐吗？想好玩又交朋友吗？

万智牌

真的很好玩！

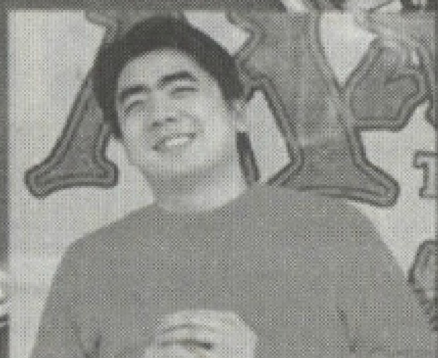
免费学万智牌，快快加入万智牌三国志联盟活动！



－万智牌非常酷！



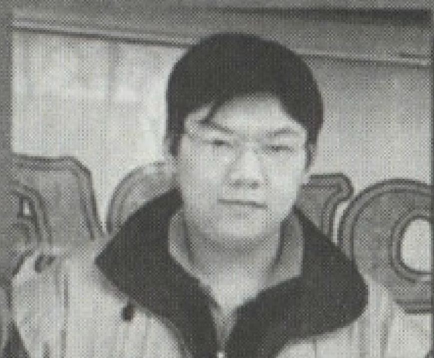
－我喜欢击败对手的感觉！



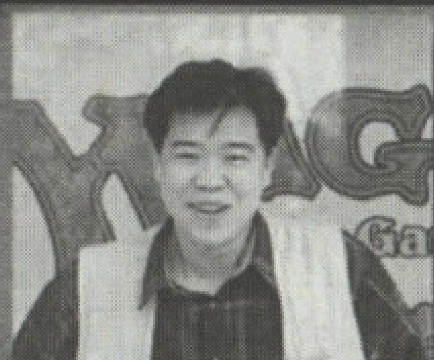
－在那种变幻莫测中，寻求主宰的感觉，真是长进。



－我不想天天面对电脑，我想面对志同道合的朋友，活生生的人。



－万智牌让我长大了很多。



－我做梦都没想到一下子交了这么多投缘的朋友。



－要想打好，真的很需要动脑筋！真的想赢并不容易，但你有机会成为世界冠军。



－既是很棒的游戏，又是不断增值的收藏品，既消遣又锻炼头脑，还有很强的成就感。



MAGIC The Gathering®

万智牌

唯一授权
增强版

经过DIABLO恐怖世界的精炼,你可能还余悸未消;可是一个曾是暗黑破坏神的仆人却想取代他的位置,成为万恶之首,你……

38元

地狱之火
HELLFIRE



DIABLO II

买《暗黑破坏神》或《地狱之火》可8折购买2000年7月上市的《暗黑破坏神2》

- 不光只是更新游戏级别,你还需解开新的故事之迷,去摧毁新的魔头;
- 火球弓、霜雾锤等10种新兵器将为你的武器库增加致命的杀手锏;
- 没有人知道他的名字,也没有人见过他的脸,一个新的强有力的同盟者加入了战斗;
- 5种新的魔法,可以让你创造致命的闪电墙壁或快速逃避敌人;
- 新增联机模式,让你感受多人并肩作战的刺激。

《暗黑破坏神》 50元
《世纪珍藏》 98元

热卖中



SIERRA STUDIOS

好游戏!好价格! 50元　好游戏!好价格! 50元

奥美电子 www.aomeisoft.com

针锋相对
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
年度大奖游戏半条命全新剧情资料片

切记 要生存就必须遵守Murphy的战斗法则
因为这是个真实的战场,而你不是超人!

全球同步上市

在一个被上帝遗弃被称作黑山的政府秘密实验室中发生了一次"意外"的事故。这对国家安全绝对是一个最大的隐患。你和你的小分队临危受命潜入黑山,歼灭强悍而又狡猾的敌对分子。这次行动决不是闲庭信步,如果你想活着回来,就必须依赖过硬的战斗技能并信赖你的搭档。带上你的武器,并作最坏的打算。部队将在15分钟内出发……

送
千禧年历卡

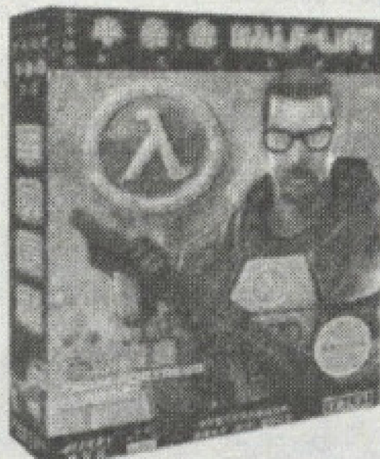
1.这次你扮演的是一名海军陆战队员,可组织一支不超过8名士兵的小分队协同作战。
2.全新的战斗任务和接二连三的触发事件等你解决。
3.新的同伴和敌人具有更高的人工智能。
4.多人模式聚集了这类游戏天才设计的所有令人难忘的新地图。



好消息!



半条命
连续两年获得E3大奖,并被40多家国际知名媒体誉为"史诗般杰出的作品",为了配合《针锋相对》的上市《半条命》完整版将与其唯一资料片《针锋相对》同期上市
仅售 **50** 元



军团要塞
《半条命》所带来的震撼感觉使挑剔者也不得不承认它的感染力。此年度大奖版本除包含《半条命》最新版本更增加了多人作战模式的《军团要塞》一部宏伟的军团多人战斗,在《半条命》的最新引擎下展开。
好评热卖中! 68元

《半条命》、《军团要塞》均能运行《针锋相对》

奥美软件 AUTOSOFT
奥美电子(武汉)有限公司　电话:(027)85836013　传真:(027)85836017
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn
北京分公司　电话:(010)82612362　传真:(010)82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn

sina 游民部落 想更多的了解半条命系列的信息请访问奥美电子与全球最大中文网站新浪网游民部落 games.sina.com.cn 合作推出的半条命(军团要塞)专区

举重若轻

厚厚的词汇手册
直让人背得头昏脑胀
因为我只有一种单调的记忆方法
现在，我用8种方法背单词
那种感觉......

金山游侠Ⅱ（原价78元）附赠

金山单词通2000

★加12元，赠价值20元耳麦一个

28元

荟萃8种记忆方法的背单词宝典

● 超大容量，物超所值

囊括九本词库，适用于小学、初中、高中、大学四六级、研究生入学考试直至TOEFL、GRE、GMAT的各级用户，词库庞大。
提供单词的形近词、同义词、反义词、例句等详尽解释。

● 背单词，练听力，学发音，全面提高

动态生成学习计划，多媒体互动学习，让你的单词记得又快又牢。
美籍专家纯正发音，耳濡目染之中，听力水平显著提高。
波形对比复读，以直观形式矫正发音，让你练就地道的美语发音。

● 八种方法，立体攻坚

传统记忆、波形复读、幻灯记忆、思维导图、“巴洛克”音乐、屏保背词、题库记忆、益智游戏，形成交叉火力。

● 计划学习，进度追踪

在选定目标词库，设定起止日期、每周学习天数等几个简单参数之后，系统将自动生成学习计划。
强制性学习功能，只有记住本课所有单词，才能进入下一课。
以进度折线图形式来提醒你随时调整节奏。

● 音乐助忆，轻松游戏

巴赫、亨德尔、维瓦尔第数首经典名曲萦绕耳畔，让你身心俱宁，效率大增。
终极标靶、填字、拼图三款益智游戏，让你在轻松娱乐之中，悄然巩固学习成果。

代理商名单见上期

●八种记忆方法详解

关联记忆法	提供词根、词缀、例句、记忆要点、近义词、反义词……
复读记忆法	标准美语朗读，波形对比复读，听力与口语一举两得
幻灯记忆法	营造心理学中的黑箱环境，让你心无旁骛
题库记忆法	课前预备测验，课后40-120题复习测验，通过英汉互译、找同义词、找反义词等不同题型，让你活学活用单词
地图记忆法	将你已学过的单词通过形似、近义、反义、引申、归类五种方式建立链接，形成网络化树状结构
音乐记忆法	罗扎诺夫的记忆心理学研究表明：“巴洛克音乐能促进身体和头脑的协调一致，使人进入记忆的最佳状态”
趣味记忆法	提供终极标靶、纵横填字、拼图游戏等生动有趣复习方式
屏保记忆法	你可以将学过的内容和进度设置为屏保，在工作、娱乐之余见缝插针复习词汇

北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层（100086） 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.JOYO.COM 信箱：北京市9605信箱 E-mail:support@wps2000.com
定货热线：(010)62638312 技术支持：(010)62524868—678 欢迎邮购 邮资免费



KINGSOFT 金山公司 联想集团成员企业


广告

全国首批大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

六折

加盟万众软件俱乐部

万众分销·尖履精品

入会办法：

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套**。3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍、咨询服务。5、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理（新会员需注明"新会员"字样）。2、若在一个月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询。3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件。4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换。5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；北京地区（四环以内，南三环以北）送货上门需加10元专递费。6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费。7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品：

	定价／优惠价（元）
★瑞星（千禧世纪版）	168/101
★电脑学校3（特价）	129/90
★开天辟地II（4CD）	125/75
★KILL2000（单机版）	268/161
★KV300+	138 / 83
★东方快车世纪号（典藏版）	160/96

欢迎来信，来电索要其它产品目录清单！
凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。

八折

教学类：	定价／优惠价（元）
轻轻松松背单词II（2CD）	48/38
365天轻松英语（3CD）	29.9/24
金山单词通2000	28/22
走遍美国（9CD）	98/78
万事无忧II（6CD）	125/100
随心所欲说英语II（8CD）	148/118
大嘴英语9900（3CD）／麦克风	128/102
GOGO学英语套装（12VCD）	148/118
飞跃英语2	29/23
虚拟英语城（2CD）	97/77
许国璋英语（第一册）（2CD）	68/54
许国璋英语（第二册）（1CD）	67/53
许国璋英语（第三册）（2CD）	67/53
许国璋英语（第四册）	38/30
考能TOEFL－托福全真模拟测试软件	98/78
考能TOEFL－托福听力强化训练软件	98/78
考能TOEFL－托福阅读强化训练软件	98/78
考能TOEFL－托福强化训练软件	268/214
玩转电脑	99/79
玩转Office2000	99/79
计算机等级考试二级QBASIC，千禧版	38/30
计算机等级考试一级B DOS，千禧版	38/30
计算机等级考试二级C，千禧版	38/30
计算机等级考试二级FOXBASE，千禧版	38/30
计算机等级考试一级DOS，千禧版	38/30
计算机等级考试一级B（Windows最新版）	38/30
计算机等级考试一级Windows（最新版）	38/30
AutoCAD2000实用大全（4CD）	98/78
工具类：	
MP3音乐梦工坊（2CD）	48/38
中鼎字集	28/22
动态字酷	28/22
诺顿防病毒2000（6.0中文版）	199/159
新浪网2000	28/22
POP海报制作系统	48/38
WPS2000手写系统（标准版）	680/544
WPS2000手写系统（专业版）	1180/944
超级解霸2000	38.8/31
几何画板（3.05版）	128/102
法律之星99	150/120
大法官（法律法规）	38/30
PC－cillin杀毒软件（千禧版）	28/22
金山打字通2000	28/22
金山书信通2000	28/22
东方快车世纪号（标准版）	29/23
东方网神世纪号（世纪版）	29/23
蓝点Linux（中文版）	28/22
电子图书类：	
中国大百科全书（简明版）	160/128
中国古典文学精品书库	29.9/24
中国古典名著百部	38/30
世界名著百部	38/30
全医药学大词典（专业版）	190/152
《读者》典藏版（5CD）	99/79
《读者》98合订本光盘（2CD）	38/30
游戏类：	
中国麻将	28/22
独闯天涯（2CD）	50/40
横世霸业（2CD）	38/30
横世霸业（精装版）	88/70
金银岛	98/78
三国志曹操传	148/118
三国志V	280/224
七国演义II（群魔乱舞）	38/30
劲爆极限滑雪	50/40
地下城守护者（世纪回顾版）	48/38
般若魔界之帝都魔域传	38/30
英雄无敌III（末日之刃）（简体中文版）	38/30
樱花飞舞时IV－动漫英雄传	38/30
称霸四海（完整中文版）	38/30
横扫千军之王国风云（中文版）	38/30
纵横四海IV（攻城略地）	22/18
求婚365天II	48/38
模拟人生	60/48
春秋英雄传	35/28
家园（完整中文版）	48/38
守护者之剑	69/55
守护者之剑外传（无尽的宿命）	69/55
守护者之剑II（完整中文版）（5CD）	69/55
西风狂诗曲II－暴风雨（中文版）	58/46
主题公园世界（中文版）	50/40
NBA2000（乔丹重返赛场）	50/40
FIFA2000	50/40
英超足球	50/40
风色幻想之封神之刻	49/39
古墓丽影I（千禧经典）	35/28
古墓丽影II（千禧经典）	35/28
古墓丽影III（千禧经典）	50/40
古墓丽影IV－最后的启示	50/40
盟军敢死队－深入敌后（千禧经典）	50/40
盟军敢死队－使命召唤（千禧经典）	35/28
过山车大亨	35/28
足球万岁	35/28
明星志愿2	48/38
大富翁世界之旅	68/54
生化兵器（特惠版）	28/22
战国美少女II－春风之章	69/55
铁路大亨II（简体中文版）	25/20
银色幻想（中文版）	50/40
泰伯利亚之日	159/127
其它：	
网页设计制作素材大全（一），含手册	32/26
网页设计制作素材大全（二），含手册	32/26
网页设计制作素材大全（三），含手册	32/26
牛津剑桥科学百科	97/78
牛津剑桥海洋百科	68/54
水族世界	29.9/24
中国旅游	29.9/24
家庭医疗保健	29.9/24
大众用药手册	29/23
大众摄影（40年珍藏版）（3CD）	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科（2CD）	60/48

超级游戏套装：

包括：大富翁IV128元／套　（2CD）
FIFA99 49元／套　（1CD）
心跳回忆38元／套　（2CD）
智慧方舟88元／套　（1CD）

~~原价：168元~~　优惠价：134元

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树101信箱
收款人：罗雪松　邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335(302、320、332、811人民大学站下向北200米路西)

咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)
网　址：www.wzclub.com
批发业务：(010) 82627435-39

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

欢迎访问：www.HongEn.com

得心应手

开天辟地学 OFFICE2000+WPS2000

信息时代，电子商务正悄悄影响着人类的生活，家庭办公如火如荼；洪恩软件新世纪开篇力作《得心应手办公商务2000》，教您熟练使用目前世界上最新的中文办公软件，内容博大精深，极其丰富，全套共分为8张光盘，对各种办公软件的全部功能进行了详尽论述，尤其对办公软件2000系列的新增功能进行了细致地讲解。



不仅含有 Office 总论，而且还挑选了教师、文秘、经理、财务、家庭、工程、出版等七大典型行业，总结了办公软件在这些行业的主要应用。

三部曲——讲解、练习、实战

讲解：深入浅出的对话讲解，自动演示和手动操作并用，解决初学者入门的困惑；

练习：交互性强，可随时切换到您的系统；课后配有习题，打开光盘上提供的示例文件，根据所给提示一步一步就可完成一次完整的练习；

实战：当您成功地完成一次从前认为极其复杂、难以实现的工作时，您将惊奇地发现"这一点儿也不难"。

独具功能——提高您的职业竞争力

挑选典型行业，总结了办公软件在这些行业的主要应用，并依据行业特点详细讲述许多实例制作的过程，您完全可以模仿甚至直接套用这些实例完成类似的工作。

实例教程总结

- 教师篇（辛勤园丁）
- 文秘篇（潇洒白领）
- 经理篇（运筹帷幄）
- 财务篇（精打细算）
- 家庭篇（我爱我家）
- 工程篇（设计精英）
- 出版篇（神来之笔）

1. 全面学习并掌握 Word2000
2. 全面学习并掌握 Excel2000
3. 全面学习并掌握 PowerPoint2000
4. 全面学习并掌握 Outlook2000
5. 全面学习并掌握 FrontPage2000
6. 全面学习并掌握 Access2000
7. 全面学习并掌握 WPS2000
8. 资料篇
   Office 总论
   办公实例教程

8CD 建议零售价148元 大16开精美教材

全国各软件店均有销售

服务中心:010-62634069/70 365 热线:13901358406/13801164741 邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 （100084） E-mail:hongen@hongen.com

武汉服务部：027-87653919/13607137934　广州服务部：020-38802184/13809776340　上海服务部：021-64387972/13701744727

深圳服务部：0755-3780575/13902983390　西安服务部：029-8224976/13700236137　成都服务部：028-238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作　清华大学出版社出版

国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训考试服务中心联合承办

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

《全国函授班》招生(总第38期)

N01 网络操作员班

☆**特点**：选用最新IE平台教材，教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。

☆**教材**：书面教材四册；配套软件1套。

☆**收费标准**：个人学员:280元/人；单位学员：340元/人

N02 高级网络操作员班

☆**特点**：展现自我个性，重绘绚丽人生，轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆**教材**：书面教材四册；配套软件2套。

☆**收费标准**：个人学员:300元/人;单位学员：360元/人

N03 高级网络工程师班

☆**特点**：最新NT操作系统,紧跟时代流行趋势。网络操作人人会,难道你不想自己安装、维护、组建网络吗?

☆**教材**：书面教材四册；配套软件1套。

☆**收费标准**：个人学员:320元/人;单位学员：380元/人

√ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

√ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

√ 结业采用开卷测试,合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》,持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

√ 弹性学习法:自由掌握学习时间,未通过结业考试者,免费重考,直到通过。

√ 初学者可逐级学习,网络高手可跳级报名,两班同时学习由浅入深，效果更好。

√ **特价优惠**:NO1、NO2两班同时报优惠价550元/人

全国因特网培训考试服务中心
天津福克斯培训考试服务中心

报名时间：即日起至2000年5月15日止,学习时间三个月.

汇款地址［注明班级编号］：天津市和平区212信箱　哈蒂收(邮编:300020)

电话：022-27486298 ,27414165



现代网络最流行的是什么？隆重推出：电子商务班(N09班)！



中国教育电视1台《电脑之夜》

开辟网络培训节目

由我中心国考专家主讲

周一21:25－21:55，周日14:00－14:30

中央人民广播电台《电脑百花园》

周日8:00－9:00 AM：630，720，855KHZ

中央台地址：北京541信箱　赵书芝收

邮编：100031　电话：010-68046758

看电视,听广播,轻轻松松学上网!

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家INTERNET证书培训考试》相当于国家中级技术等级，是目前我国INTERNET方面指定国家权威考试，颁发国家指定证书。《国家INTERNET考试合格证书》全国通用，根据国家劳动部职业技能鉴定中心正式文件规定："此证书在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证，在其他就业和职位评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。"其权威性与实用性不容置疑，此证书全国统一编号，盖有"中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心"红印并加盖钢印。

国际认证培训考试系列

N04应用程序VB设计班：放弃繁杂的编程软件,掌握现代最流行可视化编程工具,编程人员必备软件。

N05应用程序VC设计班:有关资料显示：新世纪将是编程人员的天下,谁不会操作电脑?VC教你自己编WINDOWS程序,使你拥有编程人员的成就感。

N06图形图像班：PHOTOSHOP最强大的图像处理软件，让你实现画家的梦想,使世界更加缤纷。

N07三维动画制作班：讲授3D专业设计软件，影视广告设计的法宝，只有你想不到的，没有它做不到的。

N08安装维修班：教你动手装电脑，修电脑，掌握技术，硬件高手不用受制于人，帮你省下可观的维修费用。

N09电子商务班：现代网上生存宝典,教你如何网上赚钱。电子商务能带来无限的商机和利润,使网上个人创业一夜成功不再遥远.

结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试.（汇款时请注明学习班级的名称）。

(N04－N09)各班优惠价：单位学员320元/门，个人学员260元/门(包括全部函授教材和软件，含邮费和证书费)。

一个与国考专家面对面的机会!

现面向全国招收面授生,国考专家主讲,包学包会,包食宿,详情请来电来函咨询。

联系地址：天津市南开区鞍山西道景湖科技园三潭路120号

邮编：300192　电话:022-27373616

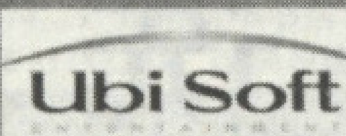
Guitar HITS 第一集
吉他金曲 吉他教学

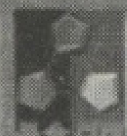
零售价：20元
内附中文教学手册
和全彩使用手册
上市日期：6月

你热爱音乐吗？是否充满激情？
如果是的话就来吧
七首世界流行的吉他歌曲
七位世界吉他大师的独特技巧
教你成为吉他高手
借鉴前人经验，融入个人风格，充分表达自我

通信地址：中国北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
地址：中国北京市崇文区法华南里小区26号楼2单元201室
邮编：100061
电话：010-67150982(4、5)-312、67136350
传真：010-67136350
电子邮件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部
电话：010-67150982(4、5)-202(302)、67150881
传真：010-67150881
零售部
地址：崇文门外大街临时16号
邮编：100061
电话：010-67164859
邮购中心
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书店有售






上海育碧电脑软件有限公司开发制作
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
江苏省出版总社出版

黑客防线秘笈

《家庭电脑世界》特刊 Hacker Defence

HACKER

黑客入侵原理揭密
黑客攻击手段曝光

光盘+320说明书=28元

秘笈 黑客防线
黑客工具全面测析
HACKER

刊号：CN15-1192/TP
随《黑客防线秘笈》特刊同时发行，不得单独销售
家庭电脑世界杂志社出品
2000年5月

家庭电脑世界杂志社出品
咨询热线（010-84256775）

南宁正普实凯	2617729
合肥正普国康	2618278
通州正普利达	69544447
深圳正普迪凡	3269083
东莞正普日升	2114205
邢台正普瑞光	2027891
新乡正普	3041135
巩义正普创佳	4350020
驻马店正普梁子	2938965
大庆正普一方	6340105
连云港正普海天	5508260
扬州正普大放	7315691
徐州正普	3804371
启东正普雅典	3211881
吴江正普量子	3429665
大连正普远洋	2640795
大连正普益友	4660066
济宁正普光明	2331818
大同正普大洋	2802355
太原正普远安	4066352
兴平正普	8810166
乌鲁木齐正普	2813873
瑞安正普	5623654
宁波正普力达	7249485
桐乡正普大钟	8024184
金华正普	2303310
宁海正普	5561108
临海正普精业	5312186
青田正普金铭	6835835
舟山正普翼扬	2046882
乐清正普银河	2550500
温州正普智搏	8326601
永嘉正普	7222930
绍兴正普	5149024
温州正普久安	8357155
乐清正普万方	2313077
海盐正普驰豹	6028513

北京正普科技发展有限公司总经销
电话：82624500
北京正普公司杭州分公司
电话：6966646
地址：杭州市秋涛路128-1号省家电市场4楼
北京正普公司上海分公司
电话：63511059
地址：上海黄浦区福州路567号4楼4104
北京正普公司广州分公司
电话：87510467
地址：广州市天河路547号龙苑大厦A3幢704室
北京正普公司武汉分公司
电话：87851266
地址：武汉市洪山区路瑜路189号方达科技楼6128号

广 告 咨 询 卡

我在贵刊______年第____期的___彩色___黑白广告中看到___________公司(厂家)产品(技术信息)，希望：

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名：________ 年龄：_________ 电话：________ 职务：________

工作单位：____________________________________

通信地址：___________________________________

邮编：___________________________________

填好后，请贴在信封背面。

我的榜评

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
网龄		4.
邮编:		5.
地址:		

填好后，请装入信封寄出。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第10期）

姓 名		性 别	☐男 ☐女	年 龄	
通信地址				邮 编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 中国游戏报道
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 攻略指引	☐ 游戏剧场
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 有字天书	☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

公元2201年，
人类在联合国的旗帜下共建繁荣。
局部纷争消失，
人类有史以来初次统一，
大家都相信未来充满光明。

可是，不速之客突然来访。
在世界各地出现了神秘的战斗武器群，
对人类展开了无情的屠杀。

对人类犯下如此滔天罪行，
到底是为了什么呢？
这些来历不明的入侵者究竟来自何方？

联合国称这支来路不明的战斗武器军队为
Who Forces……
意思是“来历不明的军队”。

人类以联合国军队为中心，开始奋起反抗。
但是在这伙强盗的机动兵器面前，
人类的武器完全不堪一击。

人类会胜利吗？
世界的明天又会如何呢？







零售价：35.00元
双CD、全彩手册
现已上市

来历不明的神秘战斗武器群，
威胁着人类的存亡
新生的武器——超级机器人，
寄托着人类最后的希望
战略角色扮演游戏
未来零点

future ZERO
未来零点

战略角色扮演游戏







广州地球村电脑网络软件技术有限公司授权
北京晶合顺达计算机公司总代理

通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
咨询电话：（010）67150982（4、5）-312（313）
传真：（010）67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：（010）67150982（4、5）-202（302）、67150881
传真：（010）67150881
零售总店电话：（010）67164859
邮购中心电话：（010）82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱

大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

一通电话，全面到位



你对自己的电脑需求已有清晰的了解，你想在有限的预算内得到最好的回报，你需要以更快的速度加入竞争，现在，只要一通电话，这些问题就能全部解决。

直线订购是戴尔电脑公司独特的销售模式，一步到位的订购，以及对高科技的前瞻性，将您的需求与我们的速度紧密地结合起来。

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30-17:30拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，若您想即时索取更详尽的产品资料或享用简单快捷的网上订购方式，请访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

明智的企业，将懂得如何利用优势资源，实现自己的理想。



DELL DIMENSION ™ L系列台式机，17英寸彩色显示器(15.9英寸可视范围)，图中Harman Kardon HK195音箱为可选配件

DELL DIMENSION™ 商用台式机

DELL DIMENSION™ XPS T600r 台式机 英特尔® 奔腾® III 处理器 600EMHz

- 小型立式机箱
- 256KB Advance Transfer L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 10GB¹ Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- Fast Ethernet 10/100 Wake-on-LAN
- 16MBATI RAGE 128Pro 2X AGP 图形加速卡
- 48 倍速最大⁷可变 CD-ROM
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 11,888

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 20.4GB¹ Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 1,744
★ 另加 Iomega Zip 100MB IDE 内置驱动器，加收：人民币 727
★ 可升级至 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)，加收：人民币 727
★ 可升级至Sony CD-RW with Formatted Media，加收：人民币 1,356

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：A220512-810314

DELL DIMENSION™ 多媒体台式机

DELL DIMENSION™ L600r 台式机 英特尔® 奔腾® III 处理器 600EBMHz

- 微型立式机箱
- 256KB Advance Transfer L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 10GB¹ Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- Creative Labs SoundBlaster 64 Voice PCI 声卡
- 12 倍速最大 DVD-ROM 及 Software Decoding
- Harman Kardon Stereo音箱
- 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 56K(V.90 Compliant) 调制解调器
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 12,688

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 20.4GB¹ Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 1,744
★ 可升级至带有重低音箱的 Altec Lansing ACS-340 音箱，加收：人民币 552
★ 另加3Com® 3C905C Fast Etherlink XL 10/100PCI 网卡，加收：人民币 630

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：A210513-810314

DELL DIMENSION™ XPS B800r 台式机 英特尔® 奔腾® III 处理器 800EBMHz

- 小型立式机箱
- 256KB Advance Transfer L2 缓存
- 128MB RDRAM 内存
- 10GB¹ Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 32MB NVIDIA TNT2 M64 2X AGP 图形加速卡
- Turtle Beach Montego II 320 Voice PCI 声卡
- 48 倍速最大 CD-ROM
- 带有重低音箱的 Altec Lansing ACS-340 音箱
- 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 56K(V.90 Compliant) 调制解调器
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第 1 年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 19,988

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 19 英寸彩色显示器(17.9 英寸可视范围)，加收：人民币 2,858
★ 另加Sony CD-RW with Formatted Media (2nd Optical Device Bay)，加收：人民币 1,937
★ 另加3Com® 3C905C Fast Etherlink XL 10/100PCI 网卡，加收：人民币 630

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：A210521-810314

为何选择戴尔™电脑？



按需配置

每台戴尔™电脑都是按照每个客户在订购时对电脑配置的具体需求而生产的。



品质保证

所有向戴尔中国直接订购的 PC 机均享有 3 年有限保修。我们与电脑业界领导者紧密合作，保证您得到全新的科技与优良品质。



电话直接订购

只要拨通免费电话，即可咨询直接订购戴尔电脑。但戴尔中国之 800 免费电话不适用于无线手机。



送货上门

戴尔中国在确认收到您的付款后，会将您订购的电脑送到府上，并向您提供DELL DIMENSION™台式机的免费安装测试。



售后服务

根据我们的经验，您使用电脑时所遇到的大多数问题都可通过我们的终身免费技术热线，由我们的专家在电话中帮助您解决。如有需要，在购买后第一年内我们还提供现场服务*

DELL LATITUDE™ 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ CPt S450ST 笔记本电脑 英特尔® 赛扬 ™ 处理器 450MHz

- 128KB On-die L2 内置缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB¹ Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 64-bit 图形加速卡
- 带有 2X AGP 的 8MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster 兼容声卡
- 24 倍速最大 CD-ROM
- 12.1 英寸彩色 SVGA TFT 显示屏
- Dell Dual Pointing Device(Touchpad&Track Stick)
- 预装Microsoft® Windows® 2000(简体中文版)
- 1 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 18,908

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 Xircom RealPort Combo Card (10/100 NIC+Modem 56K) (32Bit-Type III)，加收：人民币 2,712
★ 另加第二块备用电池，加收：人民币 1,453
★ 可升级至 6.0GB¹ Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 678

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：A720517-810314



DELL Latitude™ CPt 笔记本电脑

DELL POWEREDGE™ 服务器

工作组级服务器 DELL POWEREDGE™ 1300 服务器 英特尔® 奔腾® III 处理器 600MHz (支持双处理器)

- 小型立式机箱(深灰色)
- 512KB L2 内置缓存
- 64MB 100MHz ECC SDRAM 内存(可升级至 1GB¹)
- 9GB¹ Ultra 160 SCSI 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 标准 Intel® Pro 100 + NIC
- 集成 Ultra2/LVD SCSI 控制器
- 40 倍速最大 EIDE CD-ROM Drive
- 标准 DELL 鼠标
- 标准 Openview Network Node Manager S.E.
- 3年有限保修(3年下1工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 19,031

某些地区需另加运费人民币 213 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加第二个 9GB¹ LVD SCSI 硬盘，加收：人民币 3,875
★ 另加 12/24GB¹ DDS-3 DAT 磁带备份机，加收：人民币 5,812

另有工作组级 DELL POWEREDGE™ 2400 服务器及全新部门级 DELL POWEREDGE™ 4400 服务器可供选择，欢迎致电垂询

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：A420516-810314

DELLWARE™

提供优质组件，轻松满足需求

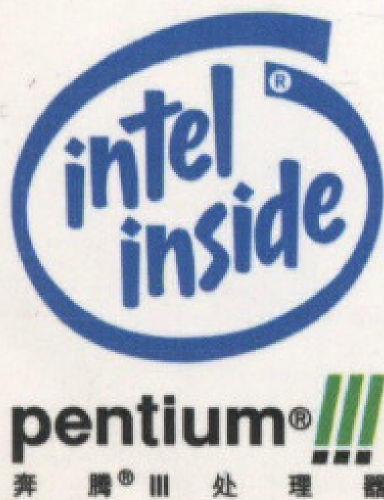
★ 另加 APC 500VA 后备式不间断电源，加收：人民币 663 元
★ 另加惠普 810C 彩色喷墨打印机，加收：人民币 1,863 元
★ 另加惠普 6L Gold 激光打印机，加收：人民币 3,530 元
★ 另加惠普 5000 激光打印机，加收：人民币 16,908 元
★ 另加艾美加 Click 40M PC 卡驱动器，加收：人民币 2,114 元
★ 另加艾美加 Click 40M PC 磁碟 (1 只)，加收：人民币 224 元
★ 另加泰格斯笔记本电脑包，加收：人民币 447 元
★ 另加泰格斯电话连接线，加收：人民币 196 元
★ 另加泰格斯电脑安全锁，加收：人民币 380 元
★ 另加捷讯笔记本电脑综合卡手机连线，加收：人民币 1,279 元
★ 另加捷讯 16 位笔记本电脑三合一卡，加收：人民币 2,130 元

DELL WARE™ 所提供的产品，只随戴尔计算机产品同时销售

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30 —— 17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

800 858 2259





零售价：6.5元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN